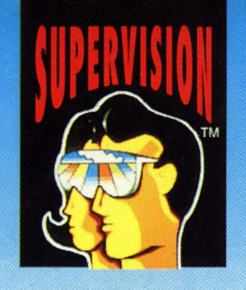


MONOPOLY

Registered Trade Mark

INSTRUCTION MANUAL
MANUEL D'INSTRUCTIONS
HANDBUCH
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Supervision Entertainment Ltd

..... GIVES YOU MORE! .....

With thanks to the following!

Producer
Jon Baldachin

Programmers
Malcolm Lansell and Kevin Wells

Graphics
By Graftgold
Certain additional graphics by Jo Walker

Sound
Sound Ideas

Box Design
The Design Studio, Waddingtons Cartons Ltd (Hedley and Andy)

Production
Too many to mention, but many thanks to Sue for her help on the copy,
Bobby and Brian at ADTOIT, and Bob at B & L

SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD, UNIT N3, METROPOLITAN WHARF, WAPPING WALL, LONDON E1 9SS, ENGLAND

INSTRUCTION MANUAL

MANUEL D'INSTRUCTIONS

HANDBUCH

MANUAL DE INSTRUCCIONES

RULES OF MONOPOLY®

BRIEF IDEA OF THE GAME

The idea of the game is to buy and rent or sell properties so profitably that players increase their wealth – the wealthiest becoming the eventual winner. Starting from "GO", move the tokens around the board according to throw of the dice. When a player's token lands on a space not already owned, he may buy it from the Bank; otherwise it is auctioned off to the highest bidder. The object of owning property is to collect rents from opponents stopping there. Rentals are greatly increased by the erection of Houses and Hotels, so it is wise to build them on some of your Building Sites. To raise more money, Building Sites may be mortgaged to the Bank. Community Chest and Chance cards give instructions that must be followed. Sometimes players land in Jail. The game is one of shrewd and amusing trading and excitement.

EQUIPMENT

The Monopoly Real Estate Trading Game consists of the board on screen with spaces indicating Building Sites, Railway Stations, Utilities, rewards and penalties over which the player's pieces are moved. There are two dice, tokens of various designs representing the playing characters, thirty two green Houses, twelve red Hotels and two sets of cards for Chance and Community Chest spaces. There are Title Deed cards for each property.

TO START THE GAME

Each player is given £1,500. Each player in turn throws the dice. The player with the highest total starts the play. He places his token on the corner marked "GO", throws the dice and moves his token in the direction of the Arrow the number of spaces indicated by the dice. After he has completed his play, the turn to play passes to the left. The tokens remain on the spaces occupied and proceed from that point on the player's next turn. One or more tokens may rest on the same space at the same time.

According to the space which his token reaches, a player may be entitled to buy Building Sites or other properties – or be obliged to pay rent (if another owns the property), pay taxes, draw a Chance or a Community Chest card, "Go to Jail", etc.

If a player throws doubles he moves his token as usual, the sum of the two dice, and the space thus reached is effective (i.e., the player is subject to any privileges or penalties pertaining to that space). Retaining the dice he throws again and moves his token as before, and again, the space thus reached is effective. If, however, he throws three doubles in succession, he does not move his token on his third throw, but immediately "goes to jail" and his turn ends. (See Jail.)

Every time that a player's token either lands on or passes over "GO", while going in the direction of the Arrow, the Banker pays him £200 "Salary".

LANDING ON UNOWNED PROPERTY

When a player lands on an unowned property (i.e., on a Building Site for which no other player holds the Title Deed) whether by a throw of the dice or by a move forced by the draw of a Chance or Community Chest card, the player has the option of buying that property from the Bank at its printed price. If a player elects to buy, he pays the Bank for that property and receives the Title Deed card.

If the player declines his option, the Banker must immediately offer this property for sale by auction and must sell it to the highest bidder, accepting money in payment and give the buyer the proper Title Deed card as evidence of ownership. Any player, including the one who declined the option of buying at the printed price, may bid. Bidding may start at any price.

LANDING ON OWNED PROPERTY

When a player lands on owned property either by throw of dice, or by a move forced by a Chance or Community Chest card, the owner collects rent from him in accordance with the list printed on the Title Deed card applying to it. Note: If the Site contains a House or Houses, the rent is larger than it would be for an unimproved Site. If the Site is mortgaged, no rent can be collected. Double rent cannot be collected from a Colour-Group if one Site is mortgaged. A player holding four Stations, but with one mortgaged, may only collect rent from the other three – i.e. he would collect £100 – not £200.

Note: If the owner fails to ask for his rent before the next throw of the dice no rent may be collected.

ADVANTAGES FOR OWNERS

It is an advantage to hold Title Deeds for all Sites of a complete Colour-Group for example: Mayfair and Park Lane (or Pentonville Road, Euston Road and The Angel Islington) because the owner may then charge double rent for unimproved Sites of that property.

(See "Title Deed" cards.)

Houses can only be built on Sites of a complete Colour-Group owned (see Houses).

The advantage of owning Houses and Hotels rather than unimproved property is that rentals are very much higher than for unimproved Sites and profit the owner immensely.

LANDING ON CHANCE OR COMMUNITY CHEST

A player is given a card from the pack indicated and after following the instructions, returns the card. The "Get out of Jail free" card, however, is retained until used. After being used, it is returned to the Pack. This card may be sold by a player to another player at a price agreeable to both.

LANDING ON TAX SPACES

Pay all taxes to the Bank.

LANDING ON "FREE PARKING"

When in the ordinary course of play a players token reaches this space, the player receives no benefit nor incurs any penalty, and moves ahead in the usual manner on his next turn.

THE BANK

The Bank pays salaries and bonuses, sells properties to the players and delivers the proper Title Deed cards therefore, auctions Sites, sells House and Hotels to the players, loans money when required on mortgages of property at the mortgage value which is one half of the Site value printed on the board. The Bank will at any time buy back Houses and Hotels from Building Sites at half price.

The Bank collects the price of all properties you buy from it, taxes, fines, money, penalties, loans and interest.

JAIL

A player lands in Jail – (1) If his token lands on the space marked "GO TO JAIL", (2) If he draws a card marked "GO TO JAIL", (3) If he throws doubles three times in succession.

Note: When a player is sent to Jail his turn ends there. He cannot collect £200 Salary in that move since, regardless of where his token is or of the path of the board. he must move his token directly into Jail.

Visiting Jail. If a player is not "sent to Jail" but in the ordinary course of play reaches that space, he is "just visiting", incurs no penalty, and moves ahead in the usual manner on his next turn.

A player gets out of Jail – (1) By throwing doubles on any or his next three turns after landing in Jail. If he succeeds in doing this he immediately moves forward the number of spaces shown by his doubles throw – he also has another throw of the dice. (2) Purchasing a "Get out of Jail free" card from another player, at a price agreeable to both (unless he already owns such a card by having on a previous turn drawn it from Chance or Community Chest). (3) By paying a £50 fine before he throws the dice for either his next or succeeding turn to play. (4) A player must not remain in Jail after his third turn (i.e. not longer than having three turns to play after being sent to Jail).

Immediately after throwing the dice for his third turn he must pay a £50 fine unless he throws doubles. He then comes out and immediately moves forward from Jail the number of spaces shown by his throw.

A player may buy and erect a House, sell or buy property, and collect rentals even though he is in Jail.

HOUSES

Houses can be bought only from the Bank and can only be erected on Sites of a complete Colour-Group which the player owns. (Example: If one player succeeds in owning Pentonville Road, Euston Road and The Angel Islington, i.e. a complete Colour-Group, he may at any period of his ownership buy a House or Houses from the Bank to erect thereon. If he buys one House, he may put it on any one of these three Sites. The next House he buys and erects must be put an one of the unoccupied Sites of this or of any other complete Colour- Group he may own. The price he must pay the Bank for each House is shown on his Title Deed of the Site. (On the unimproved Sites of his complete Colour-Group he continues collecting double rental from an opponent landing thereon.)

A player may buy and erect in accordance with the above rules at any time, in his turn, as many Houses as his judgement and financial standing will allow, but he must build evenly. He cannot erect more than one House on any one Site of any Colour-Group

until he has built one House on every Site of that Group. He may then begin on the second row of Houses and so on up to a limit of four Houses to a Site. He cannot build, for example, three Houses on one Site if he has only one House on another site of that Group. Similarly, Sites must be maintained evenly – i.e. if Houses have to be sold they must be removed equally from Sites of a Colour-Group. Houses may not be built on Sites if one of the same Colour-Group is mortgaged.

HOTELS

A player must have four Houses on each Site of a complete Colour-Group before he can buy an Hotel. He may then buy an Hotel from the Bank to be erected on any site of that Colour-Group, delivering to the Bank in payment, the four Houses already on the Site plus the additional cost of the Hotel (£200 for an Hotel on Park Lane or Mayfair) shown on the Title Deed. (It is very desirable to erect Hotels on account of the very large rental which may be charged. Only one Hotel may be erected on any one Site.)

BUILDING SHORTAGE

When the Bank has no Houses to sell, players wishing to build must wait for some player to return or to sell his Houses to the Bank before they can build. If there are a limited number of Houses and Hotels available, and two or more players wish to buy more than the Bank has, the Houses or Hotels must be sold by auction to the highest bidder.

SELLING PROPERTY

Undeveloped Sites, Railway Stations and Utilities (but not buildings thereon) may be sold to any player as a private transaction for any amount that the owner can get. No Site however, can be sold to another player if buildings are standing on any Sites of that Colour-Group. Any buildings so situated must be sold back to the Bank before the owner can sell any Site of that Colour-Group. Mortgaged property cannot be sold to the Bank – only to other players.

Houses and Hotels may be resold by players to the bank only but this may be done at any time and the Bank will pay one half of the price paid for them. In the case of Hotels, the Bank will pay half the cash price of the Hotel plus half the price of the four Houses which were given in the purchase of the Hotel.

MORTGAGES

Mortgaging properties can be done through the Bank only. The mortgage value is printed on each Title Deed. The rate of interest is 10 per cent, payable when the mortgage is lifted. If any property is transferred which is mortgaged, the new owner may lift the mortgage at once if he wishes, but he must pay 10 per cent interest. If he fails to lift the mortgage, he still pays 10 per cent interest and if he lifts the mortgage later he pays an additional 10 per cent interest as well as the principal.

Houses or Hotels cannot be mortgaged. All buildings on the Site must be sold back to the Bank before any property can be mortgaged. The Bank will pay one half of what was paid for them .

In order to rebuild a House on mortgaged property the owner must pay the Bank the amount of the mortgage, plus the 10 percent interest charge and buy the House back from the Bank at its full price.

BANKRUPTCY

A player who is bankrupt, that is, one who owes more than he can pay, must turn over to his creditor all that he has of value, and retire from the game. In making this settlement, however, if he owns Houses or Hotels, these are returned to the Bank in exchange for money, to the extent of half their cost as printed on the Title Deeds, and this cash is given to the creditor. If a bankrupt player turns over to his creditor property that has been mortgaged, the new owner must at once pay the Bank the 10 percent interest on the loan. At the same time he may at his option lift the mortgage by paying the principal.

In case a player is unable to raise money enough to pay his taxes or penalties, even by selling his buildings and mortgaging his property, the Bank will take over all his assets and sell by auction to the highest bidder everything so taken excepting the buildings. The player must then remove his token. The last player left in the game wins.

MISCELLANEOUS

Property owners must watch out for rents due. Do not help players to watch their properties.

The Bank loans money only on mortgage security. Players may not borrow money or property from each other. Players may, however, trade property and cash with each other (between the turns of other players). Buildings may not be traded. If a property is to be used in a trade, any buildings on it must first be sold back to the bank for one half of the cost price.

RULES FOR PLAYING THE SHORT GAME

Before commencing, the players stipulate the time at which the game shall end. At the end of the game the richest player is the winner. At the start of the game each player receives two title deed cards. The players immediately pay to the Bank the price of the property thus dealt to them.

The game then proceeds in the usual manner until the agreed finishing time is reached. No further dealings must take place, but if a player is in actual play when the finish is announced, he is allowed to complete his move and any transactions in connection with it. Each player then totals up the values of his possessions: (1) Cash in hand. (2) Building Sites, Utilities or Railway Stations owned by him, at the price printed on the board. (3) Mortgaged property at half the price printed on the board. (4) Houses owned valued at their respective cost prices. (5) Hotels, valued at the cost of five houses.

The player with the highest total is the winner.

INTRODUCTION TO COMPUTER VERSION

The computer version of MONOPOLY® adheres strictly to the official game rules. Up to eight players can take part, controlled by either a human player or the computer. The computer players have been designed to play the game at three different levels of difficulty, and they also have their own personalities and strategies which affect the way that they play.

The computer takes the role of the banker, dealing with money, property and auctions automatically, thus leaving you to enjoy the game to the full.

LOADING INSTRUCTIONS

PC

After booting the computer, insert the MONOPOLY® disk into drive A. Type **a:** and press **ENTER**. When the A> prompt appears, type **MONOPOLY** and press **ENTER**.

To install MONOPOLY® on your hard drive, type **INSTALL** when the A> prompt appears and press **ENTER**.

AMIGA

Insert the MONOPOLY® disk into the drive and switch on the computer. The game will load and run automatically.

COPY PROTECTION

When the game has loaded, you will be asked to type in a word from the manual. The on screen prompt will tell you where to find it. Simply type in the required word and press **ENTER**.

PLAYING COMPUTER MONOPOLY®

SCREEN DESCRIPTION

The game screen is divided into three main regions. In the centre is the main playing area, which shows the familiar MONOPOLY® board around which the players sit, with the City in the background.

Above the board, at the top of the screen, is the information bar. This area contains a scrolling message window, which is used to provide you with information on the players' actions throughout the game. To the left of this, the current dice score is displayed, and to the far right is a digital clock which is used to display the time remaining in the short game variant.

At the bottom of the screen is the game control panel. It is with the icons displayed here that the game is played. An icon can be selected either by clicking on it with the mouse, or by moving a highlight over it using the joystick. During the game, icons will appear and disappear as various options become available. A description of the icons and their associated actions follows this section.

Displayed in the far bottom left of the screen is the game token belonging to the player whose icons are currently displayed in the icon control panel. Please note that this player does not have to be the one whose turn it is, since there are many actions in MONOPOLY® which can be done during other players' turns. Clicking the mouse/joystick button on this token will allow you to change the player whose icons are displayed. This way, more than one human player can be accomodated. Only the icons of human players can be accessed – you are not able to select actions for computer players to carry out.

Also displayed at the bottom of the screen are the player's assets. The figure next to the currency sign indicates the amount of **cash** belonging to the player. The second figure, displayed next to a green house shows the other assets of the player. This is the total amount of money that could be raised by selling all the hotels and houses, and by mortgaging all the properties belonging to that player. This figure does **not** include the player's cash.

STARTING A GAME

When MONOPOLY® has loaded, the following icons will be displayed in the game control panel (These icons are also displayed when the game is paused):


START


LOAD


SAVE


TIMER


PLAYER


QUIT

START sets the game in motion. If you select this before selecting any of the other options, you will be playing a default game with three players - one human and two computer controlled. In pause mode, the **START** option restarts the game from where you left off.

LOAD and **SAVE** allow you to save an incomplete game to disk, and finish it some other time. Amiga owners will need a blank formatted disk for their saved games. **Do not save games onto the MONOPOLY® program disk!**

If you wish to change the number or type of players in the game, selecting the **PLAYER** icon will present you with a screen showing all the characters available. Use the mouse/joystick to select the required attributes for each player (ie human, computer or not playing; skill level etc). You can choose to play with between two and eight players, and any of these can be set to human or computer control.

There is one official variant of MONOPOLY® which is the short game (see game rules). To play the short game, select the **TIMER** icon and choose the length of time you wish the game to last with the mouse/joystick.

QUIT is used to end the game. It is available when the game is paused (On the PC version, **QUIT** is also available from the startup menu, and if selected returns you to DOS). If you wish to stop playing, but allow the other players to continue, then select **RESIGN** from the main menu instead.

GAME ACTIONS

MAIN MENU

ROLL DICE	PROP. MENU	TRADE MENU	DEMAND RENT	JAIL: PAY	JAIL: CARD	RESIGN	YES	NO

These icons are the basic game control icons. Selecting the **PROPERTY MENU** icon will bring up a selection of property related icons (e.g. build, mortgage etc.), while selecting **TRADE MENU** will give you access to all the options concerning trading with other players. See below for more details.

TAKING YOUR TURN

When your turn comes round in the course of the game, a message will appear in the message bar asking you to roll the dice. You do not have to roll the dice straight away; you may wish to deal with mortgages, trading etc first. When you select the roll dice icon, the dice will roll across the board and your score will be displayed in the top left corner of the screen. The computer will move your token the required number of spaces and automatically pay you when you pass Go!

RELEASE FROM JAIL

If you have been unlucky enough to be sent to jail, you will be presented on your next turn with a choice of up to three methods of gaining your freedom. If you wish to try rolling a double, then select the **ROLL DICE** icon. If you have a Get Out of Jail Free card, you may use the **JAIL:CARD** icon. Alternatively, you can just pay the fine using the **JAIL:PAY** icon. If you do not have enough money, you will need to raise some first (e.g. by mortaging a property).

BUYING PROPERTY

If you land on a property which is not already owned by another player, a prompt will appear in the message window asking you whether you wish to purchase the property. If you select **YES**, the bank will deduct the cost from your cash reserves and the property will become yours. If you select **NO**, the property will be auctioned.

COLLECTING RENTS

When one of the other players lands on a property owned by you, the **DEMAND RENT** icon will appear on your icon panel. The computer will calculate the correct rent to be charged, but you need to be quick! If you do not select this icon and demand payment before the next player rolls the dice, then the icon will disappear and you will have missed your chance.

RESIGNING

If you wish to give up, or you cannot raise enough money to pay a debt and therefore have no other option, you can select the **RESIGN** icon. If you are bankrupt, all your property is transferred to your creditor, otherwise your property will go to the bank. The game will continue until a winner is found, even if there are no human players left in the game. If you do not wish to see the game to its conclusion, then pause it, and select **QUIT** from the pause menu.

PROPERTY MENU







VIEW	BUILD	SELL	MORTGAGE-DEEDS	UNMORTGAGE

This menu contains the property related actions. When any of these icons are selected, the related properties on the board are highlighted, and can be selected using the mouse or joystick (e.g. if **UNMORTGAGE** was selected, all the mortgaged properties belonging to this player would be highlighted to show that they could be unmortgaged).

VIEW PROPERTY DETAILS

If you wish to see details of all the properties, who owns them, the rents etc, then select this icon and the required property on the board. The details will appear in the centre of the playing board.

BUYING BUILDINGS

To build, you must select this icon and then select the properties on which you wish to build. The number of buildings required can then be adjusted on the information panel in the centre of the playing area. If there are less houses than everyone wants, an auction will be held for them.

You may only build between the turns of other players – Once someone has rolled the dice, their turn is deemed to have started and you will have to wait until they have finished moving before you will be allowed to build.

SELLING BUILDINGS

To sell buildings from your properties, select this icon and then select from the board the properties from which the buildings will be sold. The computer will keep to the rule about level building by selling from other members in the colour group if necessary.

MORTGAGING/ UNMORTGAGING PROPERTIES

When one of these icons are selected, any valid properties on the board are highlighted. When a highlighted property is selected it is immediately mortgaged/unmortgaged. The computer automatically adds the 10% interest fee onto the cost of an unmortgage transaction.

TRADE MENU









VIEW TRADES	OFFER TRADE	MODIFY TRADE	ACCEPT TRADE	REJECT TRADE	DELETE TRADE

This menu contains all the actions required to trade with other player. The computer keeps a list of all the trades on offer at any one time. You may look at this list and decide whether to accept, reject or modify any of the offers from other players, or indeed, you may wish to propose a trade of your own.

A trade consists of a list of property that is being offered to another player, and a list of what is required in return. You may trade title deed cards and cash. You may not trade buildings.

The trade currently under examination is displayed in the centre of the main board area. Each time that **VIEW TRADES** is selected, the current trade is changed to the next one in the trade list.

To offer a trade to another player, select **OFFER TRADE**. This will create a blank trade sheet in the centre of the screen. Select the properties that you wish to obtain from the board in the usual manner; the first property selected will decide which player you wish to trade with. Once this is done, select **OK**. You must now choose which of your properties to offer (if any) using the same method as before. Use the arrow buttons to alter the amount of cash involved in the trade. When you are satisfied with the trade, select the **OFFER TRADE** icon again. If you wish to scrap the trade, then select **DELETE TRADE.**

When a trade is being offered to you, you may select **ACCEPT TRADE** or **REJECT TRADE** straight away, or you may wish to haggle with the other player. To do this, you should select **MODIFY TRADE**, and then select properties to add to/delete from the trade from the board in a similar manner to creating a new trade.

Trades remain on the trade list until they are either accepted, modified or deleted. A trade will be automatically deleted if any of the properties in the trade are involved in another transaction, such as having houses placed on them. In this way, only valid trades are held in the list.

At any time, you may **DELETE** any trade offered by yourself. **N.B. If you do not delete your old offers to trade, they may be accepted sometime in the future, perhaps when the trade is less desirable.**

PAYING DEBTS


PAY
DEBT


ABORT
TRANS.


RESIGN

If you agree to a transaction, e.g. a trade, buying a property etc, or are forced to pay a fine or rent, and you do not have sufficient funds, then a special set of icons appears to form a "Pay Debt" menu.

You will have two choices. You can (1) Raise some money by mortgaging, trading etc. and then select **PAY DEBT**, or (2) if the debt is due to an optional purchase (e.g. buying a house) then you can select the **ABORT TRANSACTION** icon which will cancel the transaction and return you to the main menu. Otherwise, if the debt unavoidable (i.e. from a fine or rental), and you cannot raise the money, you will have no option but to **RESIGN**.

OTHER COMMANDS

(1) To **PAUSE** the game, press the SPACE BAR.
(2) On the PC version only, pressing **ESC** will return you directly to DOS.

RÈGLES DE MONOPOLY®

BRÈVE DESCRIPTION DU JEU

L'idée du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au MONOPOLE. Partant de "Départ" avancer les pions autour du tableau suivant le jet des dés. Quand un joueur arrive dans une case n'appartenant à personne, il peut en acheter la propriété correspondante à la Banque. Autrement, cette propriété est mise aux enchères et va au plus offrant. Il faut tâcher d'acquérir des propriétés pour percevoir des loyers des adversaires s'y arrêtant. Les loyers augmentent beaucoup suivant la construction des maisons et des hôtels; il est donc sage de bâtir sur vos terrains. Pour avoir plus d'argent, les propriétés peuvent être hypothéquées à la Banque.

Les cases de Chance et de Caisse de Communauté donnent droit au tirage d'une carte dont on doit suivre exactement les instructions. Parfois on arrive en Prison.

Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément: beaucoup d'animation peut lui être ajoutée par le Banquier.

RÈGLE DU JEU

Le jeu MONOPOLY® consiste en un tableau divisé en cases représentant des Terrains à bâtir, des Gares de chemin de fer, des Entreprises de Service public, des récompenses et des pénalités, sur lesquelles les pions des joueurs doivent se déplacer.

Il y a deux dés, des pions, 32 maisons vertes et 12 hôtels rouges, deux jeux de cartes pour les cases de Chance et de Caisse de Communauté. Il y a aussi des cartes de Titre de Propriété qui correspondent à chaque case de propriété sur le tableau.

POUR COMMENCER LE JEU

Chaque joueur reçoit 150.000 Frs. Chacun jette les dés à son tour. Le joueur ayant le plus grand total commence le jeu. Il pose son pion sur la case "Départ", jette les dés et avance son pion dans la direction de la flèche, du nombre de cases indiqué par les dés. Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Les joueurs laissent leur pion sur la case d'arrivée et commencent le tour suivant à partir de cette case. Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Suivant la place atteinte par son pion, un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou une autre propriété, être obligé de payer un loyer (si un autre joueur possède déjà cette case), ou des impôts, tirer une carte de Chance ou de Caisse de Communauté ou même aller en prison, etc...

Si un joueur jette un double il avance son pion, comme toujours, du nombre de cases correspondant au total des dés. Il se conforme à toutes les instructions de la case ainsi atteinte. Ensuite, il jette les dés encore une fois et avance de nouveau son pion du nombre de cases indiqué, se conformant toujours aux instructions reçues.

Si, toutefois, il jette un double trois fois de suite, il va directement en prison. (Il garde, néanmoins, tous les biens ou salaires qu'il a pu acquérir en faisant un double les deux premières fois.)

Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe par la case "Départ" (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le Banquier lui paye un salaire de 20.000 Frs.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT A PERSONNE

Lorsqu'un joueur est amené (aussi bien en jetant les dés qu'en tirant une carte) sur une propriété n'appartenant à personne, il a l'option d'acheter cette propriété à la Banque, au prix indiqué sur la case. S'il veut l'acheter, il paye à la Banque et reçoit la carte de Titre de propriété. Si le joueur décline l'offre d'achat, le Banquier doit immédiatement la mettre aux enchères et doit la vendre au plus offrant. Tous les joueurs, celui qui décline l'achat aussi bien que les autres, prennent part aux enchères s'ils le veulent. La mise à prix est fixée par le Banquier.

Il est recommandé aux joueurs d'acheter toutes les propriétés, car le jeu perd de l'intérêt s'il reste à la Banque des propriétés non vendues et, de ce fait, inutilisables.

ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ APPARTENANT A UN JOUEUR

Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un autre joueur (que ce soit en jetant les dés ou en tirant une carte), le propriétaire reçoit un loyer, conformément aux prix indiqués sur la carte de Titre de propriété.

Note. – Si la case contient une ou plusieurs maisons, le loyer sera plus élevé que celui d'un terrain vide de toute construction. Si cette case est hypothéquée, aucun loyer ne doit être payé.

Note. – Si le propriétaire oublie de réclamer son loyer avant le jet des dés suivant, le loyer ne devient plus exigible.

AVANTAGES POUR LES PROPRIÉTAIRES

C'est un avantage de posséder des Titres de propriété pour toutes les cases de la même couleur. Par exemple: Rue de la Paix, Avenue des Champs-Elysées (ou bien Avenue de la République, Rue de Courcelles, Rue de Vaugirard.) Dans ce cas, le propriétaire perçoit un loyer double pour tout terrain non bâti de ce groupe (que les autres terrains du même groupe soient bâtis ou non).

Par contre, si dans un groupe il se trouve une propriété hypothéquée, ce groupe est considéré incomplet.

On ne peut construire que sur les terrains dont on possède le groupe de couleur complet.

L'avantage de posséder des maisons et des hôtels plutôt que des terrains nus, est que les loyers perçus sont bien plus élevés que ceux des terrains en friche et offrent un bénéfice plus grand au propriétaire.

Lorsque la Banque ne possède plus de Titres de propriété, les joueurs peuvent échanger ou vendre des propriétés entre eux, dans le but de se constituer les groupes de couleur complets. Dans l'intérêt commun, il est recommandé aux joueurs de s'entendre à l'amiable pour ces opérations, car l'intérêt du jeu augmente considérablement à partir du moment où l'on peut commencer à construire.

ARRÊT SUR "CHANCE" OU "CAISSE DE COMMUNAUTÉ"

Le joueur reçoit une carte du paquet correspondant. Lorsqu'il a terminé de suivre les instructions, la carte est rendue. La carte "Get out of Jail Free" ("Sortez de Prison"), cependant, est gardée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. Une fois qu'elle a été utilisée, elle est rendue. Un joueur peut vendre cette carte à un autre joueur, à un prix sur lequel ils se seront mis d'accord.

LA BANQUE

La Banque paye les salaires et les bonis, vend les propriétés, délivre les Titres de propriété. Elle met en vente aux enchères les maisons, les hôtels et les terrains, prête de l'argent en hypothèques, au taux de la moitié du prix de vente indiqué sur les cartes de Titre de propriété. Les maisons et les hôtels ne sont rachetés par la Banque qu'à moitié prix.

Vous devez payer à la Banque le prix de toutes les propriétés que vous achetez, les taxes, les amendes, pénalités, prêts et intérêts.

UN JOUEUR VA EN PRISON

1° S'il arrive sur la case marquée "Allez en Prison".
2° S'il tire une carte "Allez en Prison".
3° S'il jette un double trois fois de suite.

Note. – Quand un joueur est envoyé en prison, il ne peut plus recevoir le salaire de 20.000 Frs pendant ce coup, même s'il doit passer par la case "Départ" pour s'y rendre. Où que son pion se trouve, il doit le mettre directement en prison.

Note. – Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que, dans la suite normale du jeu, il y arrive, son séjour en prison est considéré comme "Simple Visite". Il n'encourt aucune pénalité et continue son jeu normalement au tour suivant.

UN JOUEUR SORT DE PRISON

1° En jetant un double à l'un de ses trois tours de jeu suivants. Dans ce cas, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés.

2° En achetant une carte "Sortez de Prison" à un autre joueur, à un prix convenu entre eux, à moins qu'il ne possède déjà cette carte, l'ayant tirée à un tour de jeu précédent.

3° En payant une amende de 5.000 Frs.

Note. – Lorsqu'un joueur est envoyé en prison, il doit obligatoirement attendre son prochain tour de jouer, avant d'user des moyens pour en sortir (même s'il possède la carte "Sortez de Prison").

Note. – Un joueur ne doit pas rester en prison après son troisième tour de jeu. Tout de suite aprés avoir jeté les dés au 3e tour, il doit (s'il n'a pas fait un double) payer une amende de 5.000 Frs et avancer son pion du nombre de points obtenu par les dés.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

LES MAISONS

Celles-ci ne peuvent être achetées qu'à la Banque. Chaque joueur ne peut construire que sur les terrains dont il possède le groupe de couleur complet. Exemple: Si un joueur possède: Avenue de Breteuil, Avenue Foch, Boulevard des Capucines, c'est-à-dire un groupe complet de la couleur verte, il peut à n'importe quel moment acheter une ou plusieurs maisons pour construire sur un ou plusieurs terrains de la couleur qu'il possède. La maison suivante qu'il achète et construit, doit se trouver sur l'un des terrains de cette même série de couleur (ou d'une autre qu'il posséderait: en entier).

Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte de Titre de propriété de ce terrain.

Un joueur peut acheter et construire suivant ces règles à n'importe quel moment et autant de maisons que son capital le lui permet. Mais il doit construire uniformément, c.-à-d. qu'il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain du même groupe jusqu'à ce qu'il y en ait une sur chaque terrain de ce groupe de couleur. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons sur chaque terrain. (Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain, si sur un autre du même groupe il n'y en a qu'une seule.)

Si un joueur, manquant d'argent, revend ses constructions à la Banque, il doit également dégarnir tout le groupe de couleur unifor mément, dans l'ordre décroissant. (A moins de revendre toutes les constructions à la fois, ce qui lui arrive obliqatoirement aussitôt qu'il doit vendre un hôtel.)

LES HOTELS

On doit avoir quatre maisons sur chaque terrain d'un groupe de couleur complet avant de pouvoir acheter un hôtel. On peut alors acheter à la Banque un hôtel et le construire sur un terrain quelconque d'un groupe complet, mais en rendant à la Banque les quatre maisons construites sur ce terrain, sans qu'elle les rembourse, et en payant en plus le prix de l'hôtel indiqué sur le Titre de propriété. Un seul hôtel peut être construit sur chaque terrain.

MANQUE DE CONSTRUCTIONS

Quand la Banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la Banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels est limité et si deux ou plusieurs joueurs veulent acheter plus de maisons que la Banque n'en possède, elle doit vendre les hôtels et les maisons aux enchères, au plus offrant.

VENTE DE PROPRIÉTÉS

Les terrains en friche, les gares et les concessions de Service public peuvent être vendus ou échangés entre les joueurs (lorsqu'il ne reste plus de Titres en Banque) en tant qu'opération privée, au prix convenu entre l'acheteur et le vendeur. Aucun terrain ne peut être vendu ou échangé s'il y a une construction sur un terrain de même couleur. Toutes les constructions de tout le groupe doivent être vendues à la Banque avant que le joueur ait le droit de vendre ou échanger un terrain de cette couleur. Les maisons et les hôtels ne peuvent être revendus qu'à la Banque, à n'importe quel moment et à la moitié du prix d'achat. Pour les hôtels, la Banque payera comptant 1/2 du prix de l'hôtel et 1/2 du prix des quatre maisons rendues lors de l'acquisition de l'hôtel.

HYPOTHÈQUES

Lorsqu'un joueur a besoin d'argent, il peut hypothéquer ses propriétés à la Banque qui lui prête la somme indiquée au dos de chaque Titre de propriété. Pour ce faire, doit d'abord vendre à la Banque toutes les constructions se trouvant sur tout le groupe des propriétés dont il veut hypothéquer une ou plusieurs. Ensuite, il reçoit de la Banque l'argent de l'hypothèque et retourne la carte de la propriété hypothéquée face contre table. Il ne peut percevoir de loyer pour une propriété hypothéquée, ni construire dessus, tant qu'il n'a pas levé l'hypothèque. Pour les autres propriétés du même groupe, il ne peut plus toucher de loyers doubles.

Pour dégager sa propriété, ou lever l'hypothèque, le propriétaire doit verser à la Banque la somme qu'elle lui avait prêtée, augmentée d'un intérêt de 10%. (Somme arrondie à la centaine de francs supérieure).

Exemple: Un joueur a hypothéqué Boulevard de Belleville pour sa valeur hypothécaire, indiquée au dos du titre, soit 3.000 Frs.

Pour lever l'hypothèque, ce joueur doit verser à la Banque:

3.000 (le principal) + 300 (10% d'intérêt) = 3.300 Frs.

Si une propriété hypothéquée est passée de main en main, le nouveau propriétaire peut lever l'hypothèque immédiatement, mais il doit dans ce cas, payer les 10% d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque, il paye tout de même les 10% et si, par la suite, il lève l'hypothèque, il paye de nouveau les 10%, aussi bien que le principal.

L'hypothèque des propriétés ne peut se faire qu'à la Banque. Les maisons et les hôtels ne peuvent jamais étre hypothéqués. Une propriété hypothéquée ne peut être ni vendue, ni échangée. Elle change de propriétaire en cas de faillite seulement.

FAILLITE

Le joueur qui fait faillite, c'est-à-dire celui qui doit plus qu'il ne peut payer, doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu. S'il possède des maisons ou hôtels, ceux-ci sont retournés à la Banque contre la moitié de leur prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers. Si le failli donne à son créancier une propriété hypothéquée, le nouveau propriétaire doit immédiatement verser à la Banque les 10% d'intérêt sur le prêt. Il peut en même temps payer le principal pour libérer l'hypothèque.

Si un joueur est incapable de payer ses impôts ou ses amendes, même en vendant ses propriétés et en hypothéquant ses terrains, la Banque confisquera toute sa fortune et fera une vente aux enchères au plus offrant en vendant tout, sauf les constructions. Le joueur doit alors retirer son pion du jeu.

Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.

DIVERS

Les propriétaires de terrains ne doivent pas omettre de réclamer les loyers qui leur sont dus. N'aidez pas les autres joueurs à sauvegarder leurs biens.

La Banque ne prête de l'argent que contre hypothèques. Les joueurs ne peuvent, en aucun cas, emprunter entre eux de l'argent ou des propriétés.

NOUVELLE MANIÈRE RAPIDE DE JOUER

Avant de commencer, les joueurs doivent décider de l'heure à laquelle la partie devra se terminer. A la fin de la partie, le joueur le plus riche est le gagnant.

Au début de la partie, les joueurs reçoivent deux titres de propriété. Les joueurs doivent payer immédiatement le coût des terrains qui leur ont été donnés.

Le jeu se déroule alors de façon normale, jusqu'à ce que l'heure de fin de partie arrive. Aucune transaction ne peut plus être effectuée. Si un joueur est dans son tour de jeu lorsque la partie prend fin, il terminera ses déplacements et les transactions correspondantes. Chaque joueur doit alors calculer la valeur totale de ce qu'il possède: (1) argent liquide; (2) terrains, services ou gares ferroviaires, au prix indiqué sur le plateau; (3) terrains hypothéqués, à la moitié du prix indiqué sur le plateau; (4) maisons, à leur prix d'achat respectif; (5) hôtels, au prix de cinq maisons.

Le gagnant est celui dont la fortune est la plus grande.

INTRODUCTION À LA VERSION POUR ORDINATEUR

La version pour ordinateur du jeu MONOPOLY® suit parfaitement le règlement officiel. Le jeu peut comporter jusqu'à huit joueurs, pouvant être contrôlés par ordinateur. Les joueurs contrôlés par votre machine ont été programmés pour jouer à trois niveaux de difficulté différents. Ils disposent également d'une personnalité et de stratégies spécifiques qui affecteront leur manière de jouer.

L'ordinateur joue le rôle du banquier et s'occupe automatiquement de l'argent, des terrains et des ventes aux enchères. Il ne vous reste plus qu'à vous amuser.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

PC

Après avoir booté votre ordinateur, insérez la disquette MONOPOLY® dans le lecteur A. Tapez **a:** et appuyez sur **ENTER.** Lorsque le prompt **A>** apparaît, tapez **MONOPOLY** et appuyez sur **ENTER**.

Pour installer MONOPOLY® sur votre disque dur, tapez **INSTALL** après le prompt **A>** et appuyez sur **ENTER**.

AMIGA

Insérez la disquette MONOPOLY® dans votre lecteur et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et se lancera automatiquement.

PROTECTION CONTRE LA COPIE

Après le chargement du jeu, on vous demandera de taper un mot du manuel. Un message à l'écran vous indiquera l'endroit où se trouve le mot dans le manuel. Tapez simplement le mot voulu et appuyez sur **ENTER**.

JOUER AU MONOPOLY® SUR ORDINATEUR

DESCRIPTION DE L'ECRAN

L'écran de jeu est divisé en trois parties principales. Au centre, vous trouvez la zone de jeu principale, affichant le fameux plateau du MONOPOLY® autour duquel s'installent les joueurs, avec la ville en arrière-plan.

En haut de l'écran, au-dessus du plateau, se trouve la barre d'informations. Elle présente une fenêtre de messages déroulante, que vous utilisez pour suivre les actions des joueurs pendant le jeu. A gauche, on affiche le total actuel des dés, et à droite, une horloge numérique vous indique le temps qu'il vous reste, dans la version courte du jeu.

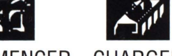
Au bas de l'écran se trouve le panneau de contrôle du jeu. C'est avec les icônes affichées ici que vous participez au jeu. Vous pouvez sélectionner les icônes, soit en cliquant dessus avec la souris, soit en utilisant le joystick pour les mettre en évidence. Au cours du jeu, des icônes apparaîtront et disparaîtront en fonction de leur disponibilité. Vous trouverez une description des icônes et de leur fonction à la suite de cette section.

Tout au bas de l'écran à gauche, vous verrez le pion du joueur dont les icônes sont affichées sur le panneau de contrôle. Remarque: ce n'est pas forcément le tour de jeu du joueur en question, puisqu'il existe de nombreuses actions dans le MONOPOLY® pouvant être effectuées pendant le tour des autres joueurs. Cliquez sur ce pion avec la souris ou le joystick pour changer le joueur dont les icônes sont affichées. De cette façon, il peut y avoir plus d'un joueur humain, puisque vous n'avez accès qu'aux icônes des joueurs humains; vous ne pouvez pas sélectionner des actions pour les joueurs contrôlés par ordinateur.

Au bas de l'écran, vous trouverez également ce que le joueur a à son actif. Le chiffre près du symbole de monnaie indique le montant d'argent possédé par le joueur. Le second chiffre, près de la maison verte, indique la valeur du patrimoine du joueur. C'est la valeur de tous les hôtels et maisons du joueur, ainsi que la valeur d'hypothèque de tous ses terrains. Ce chiffre n'inclut pas ce qu'il possède en argent liquide.

COMMENCER UNE PARTIE

Après le chargement de MONOPOLY®, vous verrez les icônes suivantes apparaître sur le panneau de contrôle du jeu (Ces icônes s'affichent également lorsque le jeu est en pause):







COMMENCER CHARGER SAUVE-GARDER HORLOGE JOUEUR QUITTER

COMMENCER fait démarrer le jeu. Si vous sélectionnez ceci sans sélectionner d'autres options, vous participerez à un jeu réglé par défaut, comportant trois joueurs, un humain et deux contrôlés par ordinateur. Lorsque vous êtes en pause, l'option START vous permet de reprendre le jeu où vous l'aviez laissé.

CHARGER et **SAUVEGARDER** vous permettent de sauvegarder un jeu inachevé sur disquette, et de le terminer une autre fois. Les possesseurs d'Amiga auront besoin d'une disquette vierge formatée, pour leurs jeux sauvegardés. Ne sauvegardez pas de jeux sur les disquettes de jeu de MONOPOLY®.

Si vous souhaitez changer le nombre ou le type de joueurs du jeu, sélectionnez l'icône **JOUEUR** pour afficher un écran avec tous les personnages disponibles. Utilisez la souris/le joystick pour sélectionner les attributs de chaque joueur (ex: humain, ordinateur, hors jeu, niveau d'adresse, etc). Vous pouvez choisir de jouer avec deux à huit joueurs, et n'importe lesquels d'entre eux peuvent être contrôlés par ordinateur.

Il existe une version courte officielle de MONOPOLY® (voir les règles du jeu). Pour jouer une partie courte, sélectionnez l'icône **HORLOGE** et choisissez la durée du jeu avec la souris/le joystick.

Vous utilisez **QUITTER** pour mettre fin au jeu. L'option est disponible lorsque le jeu est en pause (sur la version PC, **QUITTER** est aussi disponible sur le menu de départ, et si vous le sélectionnez, vous retournerez au DOS). Si vous voulez arrêter de jouer, mais laisser les autres joueurs continuer la partie, sélectionnez **ABANDONNER** sur le menu principal.

ACTIONS DU JEU

MENU PRINCIPAL











LANCER LES DES	MENU TERRAINS	MENU ECHANGES	RECLAMER LOYER	PRISON: PAYER	PRISON: CARTE	ABAN-DONNER	OUI	NON

Ce sont les icônes de base de contrôle du jeu. Sélectionnez l'icône **MENU TERRAINS** pour afficher une liste d'icônes se rapportant à des terrains (ex: construire, hypothèque, etc.). Sélectionnez **MENU ECHANGES** pour obtenir l'accès à toutes les options vous permettant de faire des échanges avec d'autres joueurs. Voir ci-dessous pour plus de renseignements.

VOTRE TOUR

Lorsque c'est votre tour de jouer, on vous demandera, sur la barre des messages, de lancer les dés. Vous n'êtes pas obligé de lancer immédiatement les dés; vous pouvez vous occuper d'abord de vos hypothèques, échanges, etc. Lorsque vous sélectionnez l'icône de jet de dés, les dés tourneront sur le plateau de jeu et leur total apparaîtra en haut, à gauche de l'écran. L'ordinateur déplacera votre pion du nombre de cases correspondant et vous paiera automatiquement lorsque vous passerez par la case Départ!

SORTIE DE PRISON




Si vous avez eu la malchance de tomber en prison, on vous présentera, au tour suivant, trois méthodes pour en sortir. Si vous voulez essayer de faire un double, sélectionnez l'icône **LANCER LES DES**. Si vous possédez une carte "Sortez de Prison", vous pouvez utiliser l'icône **PRISON: CARTE**. Dans le cas contraire, vous pouvez simplement payer l'amende en utilisant l'icône **PRISON: PAYER**. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devrez d'abord en récupérer (ex: en hypothéquant un terrain).

ACHAT DE TERRAINS



Si vous tombez sur un terrain qui n'a pas encore été acheté par un autre joueur, un message apparaîtra dans la fenêtre des messages, vous demandant si vous souhaitez l'acheter. Si vous sélectionnez OUI, la banque soustraira le prix d'achat de vos réserves et le terrain vous appartiendra. Si vous sélectionnez NON, le terrain sera vendu aux enchères.

RÉCLAMATION DES LOYERS

Lorsque l'un des autres joueurs tombe sur un terrain vous appartenant, l'icône RECLAMER LOYER apparaîtra sur le panneau de contrôle. L'ordinateur calculera le loyer à payer, mais vous devrez être rapide! Si vous ne sélectionnez pas cette icône et ne réclamez pas le paiement avant que le joueur suivant ne lance les dés, l'icône disparaîtra et vous aurez raté une occasion.

ABANDON

Si vous voulez abandonner, ou si vous n'arrivez pas à récupérer assez d'argent pour payer une dette, et que vous n'avez donc aucune autre possibilité, vous pouvez sélectionner l'option ABANDONNER. Si vous faites faillite, tout votre patrimoine est transféré à vos créanciers ou il sera donné à la banque. Le jeu continuera jusqu'à ce que quelqu'un gagne, même s'il ne reste plus que des joueurs contrôlés par ordinateur. Si vous ne souhaitez pas voir la fin de la partie, mettez le jeu en pause et sélectionnez QUITTER sur le menu.

MENU DES TERRAINS

VOIR CONSTRUIRE VENDRE HYPOTHEQUE REMBOURSER

Ce menu comporte les actions liées aux terrains. Lorsque vous sélectionnez l'une de ces icônes, les terrains concernés sont mis en évidence sur le plateau et vous pouvez les sélectionner en utilisant la souris ou le joystick (ex: si vous avez sélectionné **REMBOURSER**, tous les terrains hypothéqués appartenant au joueur seront mis en évidence afin d'indiquer qu'ils peuvent être remboursés).

VOIR DÉTAILS SUR LES TERRAINS

Si vous voulez obtenir des détails sur tous les terrains, le joueur à qui ils appartiennent, leur loyer, etc, sélectionnez cette icône et le terrain concerné. Les renseignements apparaîtront au centre du plateau de jeu.

ACHAT D'ETABLISSEMENTS

Vous devez sélectionner cette icône pour construire, puis sélectionner les terrains sur lesquels vous voulez le faire. Vous pouvez ensuite décider du nombre d'établissements requis, sur le panneau d'informations, au centre de la zone de jeu. Si l'on demande plus de maisons qu'il n'y en a, elles seront vendues aux enchères.

Vous ne pouvez construire qu'entre deux tours de jeu. Une fois qu'un joueur a lancé les dés, on considère qu'il est en train de jouer son tour, et vous devrez attendre qu'il ait terminé ses déplacements avant d'être autorisé à construire.

VENTE D'ETABLISSEMENTS

Pour vendre des établissements se trouvant sur vos terrains, sélectionnez cette icône, puis sélectionnez sur le plateau les terrains concernés. L'ordinateur suivra avec précision les règles sur le nombre de constructions possibles et vendra, si nécessaire, des établissements d'un autre terrain de la même couleur, qui n'a pas été sélectionné.

HYPOTHEQUE/REMBOURSEMENT DE TERRAINS

Si vous sélectionnez l'une de ces icônes, tous les terrains valides sont mis en évidence sur le plateau. Si vous sélectionnez un terrain mis en evidence, il est immédiatement hypothéqué ou remboursé. L'ordinateur ajoute automatiquement l'intérêt de 10% au coût du remboursement.

MENU D'ECHANGES

VOIR ECHANGES / OFFRE D'ECHANGE / MODIFIER ECHANGE / ACCEPTER ECHANGE / REFUSER ECHANGE / ANNULER ECHANGE

Ce menu comporte toutes les actions dont vous avez besoin pour effectuer des échanges avec d'autres joueurs. L'ordinateur tient une liste de tous les échanges possibles à tout moment. Vous pouvez examiner cette liste et décider d'accepter, de refuser ou de changer les offres des autres joueurs, ou vous pouvez également proposer votre propre échange.

Un échange implique une liste de terrains proposée à un autre joueur, ainsi qu'une liste de ce que l'on demande en échange. Vous pouvez échanger des titres de propriété avec de l'argent liquide. Vous ne pouvez pas échanger d'établissements.

L'échange que vous examinez actuellement est affiché au centre de la zone principale de jeu. Chaque fois que vous sélectionnez

VOIR ECHANGES, vous passez à l'échange suivant de la liste.

Pour proposer un échange à un autre joueur, sélectionnez **OFFRE D'ECHANGE**. Cela affichera, au centre de l'écran, une feuille d'échange vierge. Sélectionnez, de la façon habituelle, les terrains du plateau que vous souhaitez obtenir; vous saurez avec qui vous ferez l'échange après avoir sélectionné le premier terrain. Lorsque c'est fait, sélectionnez OK. Vous devez maintenant choisir les terrains que vous souhaitez échanger (s'il y en a), en utilisant la méthode expliquée plus tôt. Utilisez les touches flèches pour modifier le montant d'argent proposé dans l'échange. Lorsque vous êtes satisfait de l'échange, sélectionnez à nouveau l'icône **OFFRE D'ECHANGE**. Si vous voulez annuler l'échange, sélectionnez **ANNULER ECHANGE**.

Lorsque l'on vous propose un échange, vous pouvez immédiatement sélectionner **ACCEPTER ECHANGE** ou **REFUSER ECHANGE**, ou vous pouvez négocier avec l'autre joueur. Pour le faire, vous devez sélectionner **MODIFIER ECHANGE**, puis sélectionner les terrains du plateau à ajouter/ôter à l'échange, de la même façon que pour créer un nouvel échange.

Les échanges possibles resteront sur la liste jusqu'à ce qu'ils soient acceptés, modifiés ou annulés. Un échange sera automatiquement annulé si l'un des terrains concernés est impliqué dans une autre transaction, comme la construction de maisons. Seuls les échanges valides apparaissent sur la liste.

Vous pouvez effacer n'importe lequel des échanges que vous proposez lorsque vous le souhaitez. **Remarque: si vous n'effacez pas vos vieilles offres, elles seront peut-être acceptées plus tard, lorsque vous ne serez plus d'accord.**

PAIEMENT DE DETTES


PAYER DETTE


ANNULER TRANSACTION


ABANDONNER

Si vous acceptez une transaction, comme un échange, l'achat d'un terrain etc, ou que vous êtes forcé de payer une amende ou un loyer, et que vous ne disposez pas des fonds suffisants, une série d'icônes spéciales apparaîtra sur un menu "payer dette".

Vous aurez deux possibilités. Vous pouvez (1) récupérer de l'argent en hypothéquant, échangeant, etc., puis sélectionner **PAYER DETTE**, ou (2) si la dette est sur un achat optionnel (ex: achat d'une maison), vous pouvez sélectionner l'icône **ANNULER TRANSACTION**, qui annulera la transaction et vous ramènera au menu principal. Dans le cas contraire, si vous ne pouvez éviter cette dette (ex:une amende ou un loyer), et que vous ne pouvez pas récupérer l'argent nécessaire, vous n'aurez d'autre choix que d'**ABANDONNER**.

AUTRES COMMANDES

(1) Pour mettre le jeu en **PAUSE**, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.
(2) Pour retourner directement au DOS, appuyez sur la touche **ESC**, sur la version PC uniquement.

RULES OF MONOPOLY® (GERMAN)

ZIEL DES SPIELS

Ziel von MONOPOLY® ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels der reichste Spieler zu werden.

AUSSTATTUNG

Zum Spiel gehören der Spielplan, 8 verschiedene Spielfiguren, Würfel, Spielgeld, 32 grüne Häuser, 8 rote Hotels, 28 Besitzrechtskarten, 16 Gemeinschafts- und 16 Ereigniskarten.

DAS SPIEL

Jeder Spieler erhält 30.000 DM Spielgeld. Der erste Spieler setzt seine Figur auf das Feld "LOS". Dann würfelt er mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung um die Summe der Augen beider Würfel weiter. Je nachdem auf welchem Feld der Spieler landet, kann er Straßen, Bahnhöfe, das Wasser- oder das Elektrizitätswerk kaufen oder ersteigern, muß Steuern zahlen, ins Gefängnis gehen, oder eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Es können auch 2 oder mehr Figuren auf einem Feld stehen. Bei einem Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus, mit allen Rechten und Pflichten, die daraus entstehen. Danach muß er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muß er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muß sich mit seiner Spielfigur sofort ins Gefängnis begeben.

DIE BEDEUTUNG DER FELDER DES SPIELPLANS

LOS

Jedesmal wenn ein Spieler mit seiner Figur das Feld "LOS" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 4.000 DM. Dies gilt nur, wenn er sich in Pfeilrichtung bewegt.

STRASSEN

Es gibt insgesamt 22 Straßen in 8 Gruppen. Jede Straße innerhalb einer Gruppe ist mit der gleichen Farbe gekennzeichnet.

1. ANKAUF

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, kann er die entsprechende Grundstückskarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen. Er erhält dann die Karte von der Bank.

2. VERSTEIGERUNG

Wenn der Spieler die Straße nicht kaufen will, versteigert der Bankhalter die Straße. Jeder kann mitsteigern - auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit irgendeinem Betrag. Der Meistbietende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtskarte.

3. MIETE

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, das bereits verkauft ist, muß man dem Eigentümer Miete zahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte die Straße zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Die Miete verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Straßen dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind.

Durch den Bau von Häusern oder einem Hotel erhöht sich die Miete für diese Straße.

Der Eigentümer einer Straße erhält keine Miete, wenn er vergessen hat, sie zu fordern und der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

BAHNHÖFE, WASSER- UND ELEKTRIZITÄTSWERK

Für diese Felder gilt das gleiche wie für die Straßenfelder. Auf diesen Feldern können jedoch weder Häuser noch Hotels gebaut werden.

EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELD

Landen Sie auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld, dann erhalten Sie eine Karte vom markierten Stapel, die Sie dann normalerweise wieder zurücklegen. Die Freilassungskarte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" behalten Sie jedoch so lange, bis Sie sie später im Spiel einlösen. Wurde die Karte eingelöst, wird sie zurück auf den Stapel gelegt. Diese Karte kann jedoch auch an einen anderen Spieler zu einem vereinbarten Preis verkauft werden.

STEUERFELDER

1. Zusatzsteuer
muß man sofort bar an die Bank zahlen.

2. Einkommensteuer
muß man sofort bar an die Bank zahlen - entweder 4.000 DM oder 10% seines gesamten Vermögens. Diese Entscheidung muß gefällt werden, bevor die gesamte Höhe des Vermögens festgestellt wird.

Das Vermögen besteht aus dem Bargeld, den aufgedruckten Werten auf den Besitzrechtskarten (egal ob hypothekarisch belastet oder nicht), den Einkaufswerten für Häuser und/oder Hotels.

GEFÄNGNIS

Man landet im Gefängnis, wenn man

1. auf das Feld "Geh in das Gefängnis" kommt,
2. eine Karte zieht "Geh in das Gefängnis",
3. dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über "LOS" kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet.

Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile. Beim nächsten Zug kann er normal weiterspielen.

Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man beim nächsten oder übernächsten Zug

1. eine Geldbuße von 1.000 DM zahlt, bevor man würfelt;
2. einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht;
3. die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" benutzt;
4. die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit seinem dritten Wurf noch keinen Pasch, muß er 1.000 DM Geldbuße zahlen und zieht mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter.

Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Besitztümer erwerben und verkaufen.

FREI PARKEN

"Frei Parken" ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts.

HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt.

Wenn er ein Haus kauft, kann er es in irgendeiner dieser Straßen einer Farbgruppe bauen. Kauft er ein zweites Haus, muß er es in einer noch unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder in einer Straße einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtskarte der Straße.

Entsprechend diesen Regeln kann ein Spieler jederzeit soviele Häuser kaufen und aufstellen wie er will und seine Geldmittel ihm gestatten. Es muß jedoch gleichmäßig gebaut werden, d. h. man darf in einer Straße erst dann ein weiteres Haus bauen, wenn in den anderen Straßen dieser Farbgruppe jeweils die gleiche Anzahl Häuser steht.

Beispiel: Ein drittes Haus darf erst dann gebaut werden, wenn in allen anderen Straßen dieser Farbgruppe bereits 2 Häuser stehen.

Insgesamt dürfen in jeder Straße bis zu 4 Häuser gebaut werden. Ebenso wie der Aufbau der Häuser muß auch der Abbau

gleichmäßig erfolgen; d. h. ein Spieler, der aus Geldmangel Häuser an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Straßen, einer Farbgruppe tun.

HOTELS

Wenn ein Spieler in allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel zu dem aufgedruckten Preis kaufen und in irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. Die 4 Häuser werden von dieser Straße entfernt und an die Bank zurückgegeben. In jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

MANGEL AN GEBÄUDEN

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft. Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank verfügbar hat, werden die vorhandenen an den Meistbietenden verkauft.

VERKAUF VON BESITZRECHTEN

Unbebaute Grundstücke, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn in irgendeiner Straße dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf. Häuser und Hotels dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden. Die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Häuser und Hotels (1 Hotel = 5 Häuser) müssen genauso gleichmäßig an die Bank verkauft werden wie sie erworben wurden, d. h. es kann nicht an einer Straße nur noch 1 Haus stehen, wenn an einer anderen Straße der gleichen Farbgruppe noch 4 Häuser stehen.

HYPOTHEKEN

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtskarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 Prozent vom Hypothekenwert; er ist zahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein Besitztum übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muß in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtskarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 Prozent zusätzlich zu der Hypothekensumme.

Häuser und Hotels können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen an die Bank zurückverkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf.

Um wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muß der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10 Prozent Zinsen an die Bank zurückzahlen und das Haus von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen.

BANKROTT

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d. h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muß dem Gläubiger alles, was er besitzt, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Häuser und Hotels müssen auch in diesem Fall zum halben Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Besitztum übergibt, muß der neue Besitzer sofort 10 Prozent Zinsen an die Bank zahlen; er kann gleichzeitig die Hypothek zurückzahlen.

Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, selbst wenn er seine Häuser verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Häuser und Hotels dürfen nicht mitversteigert werden.

KREDITE

Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen. Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten untereinander nicht gestattet.

REGELN FÜR DAS KURZE SPIEL

Zu Beginn bestimmen die Spieler, wie lange das Spiel dauern soll. Am Ende ist dann der Spieler Sieger, der das größte Vermögen hat.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei Grundstückskarten, deren Preis sofort an die Bank gezahlt werden muß.

Das Spiel wird dann auf die übliche Weise fortgesetzt, bis die zuvor vereinbarte Spieldauer abgelaufen ist. Danach dürfen keine geschäftlichen Transaktionen mehr durchgeführt werden. Ist ein Spieler jedoch am Zug, wenn die Spielzeit ausläuft, dann darf er seinen Zug beenden und jegliche damit verbundenen Transaktionen abschließen. Jeder Spieler zählt dann den Wert all seiner Besitztümer zusammen. Dazu gehören: 1. Bargeld. 2. Grundstücke, Bahnhöfe, Wasser- und Elektrizitätswerke zum auf dem Spielbrett angegebenen Preis. 3. Mit Hypotheken belastete Grundstücke für die Hälfte des auf dem Spielbrett angegebenen Preises. 4. Häuser entsprechend dem gezahlten Baupreis. 5. Hotels zum Preis von fünf Häusern.

Der Spieler mit dem größten Vermögen ist Sieger.

EINLEITUNG IN DIE COMPUTERVERSION

Die Computerversion von MONOPOLY® hält sich strikt an die offiziellen Spielregeln. Bis zu acht Personen, die entweder von einem Spieler oder dem Computer gesteuert werden, können daran teilnehmen. Die Computerspieler können auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen und besitzen außerdem eine eigene Persönlichkeit und Strategie, die ihre Spieltechnik bestimmen.

Der Computer übernimmt die Bank und kümmert sich damit automatisch um das Geld, die Grundstücke und Versteigerungen. Daher können Sie das Spiel ungestört genießen.

LADEANLEITUNG

PC

Legen Sie nach dem Booten Ihres Computers die MONOPOLY® Diskette in Laufwerk A ein. Geben Sie danach **a: [ENTER]** ein. Nach dem Systemzeichen **A>** geben Sie dann **MONOPOLY** ein und drücken **ENTER**.

Um MONOPOLY® auf Ihrer Festplatte zu installieren, geben Sie nach dem **A>**-Systemzeichen **INSTALL** ein und drücken **ENTER**.

AMIGA

Legen Sie die MONOPOLY® Diskette in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer an. Das Spiel wird daraufhin automatisch geladen und gestartet.

KOPIERSCHUTZ

Nachdem das Spiel geladen wurde, werden Sie aufgefordert, ein Wort aus dem Handbuch einzugeben. Die Bildschirmanweisungen sagen Ihnen genau, welches Wort gesucht wird. Geben Sie das korrekte Wort ein, und drücken Sie **ENTER**.

DAS MONOPOLY® SPIEL AUF DEM COMPUTER

BILDSCHIRMBESCHREIBUNG

Der Spielbildschirm ist in drei Hauptbereiche aufgeteilt. In der Mitte befindet sich das Hauptspielfeld mit dem bekannten MONOPOLY® Brett, um das die Spieler herumsitzen. Den Hintergrund bildet die Skyline der City.

Auf diesem Bildschirm oben über dem Brett befindet sich die Informationsleiste. Sie besteht aus einem abrollenden Textfenster, das Ihnen während des gesamten Spiels Informationen über die Handlungen der Spieler gibt. Links daneben erscheint die gerade gewürfelte Zahl, rechts daneben eine Digitaluhr, die in einem zeitlich begrenzten Spiel angibt, wieviel Zeit noch zur Verfügung steht.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Kontrolltafel. Mit den hier aufgeführten Icons wird das Spiel gesteuert. Ein Icon kann gewählt werden, indem Sie es entweder mit der Maus anklicken oder mit dem Joystick die Markierung darauf ziehen. Während des Spiels erscheinen und verschwinden diese Icons, je nachdem, welche Option zur Zeit zur Verfügung steht. Eine ausführliche Beschreibung der Icons und ihrer Funktionen folgt etwas weiter hinten in diesem Handbuch.

In der linken unteren Bildschirmecke wird die Spielfigur des Spielers gezeigt, dessen Icons momentan auf der Icon-Kontrolltafel aufgeführt sind. Beachten Sie jedoch, daß dieser Spieler nicht unbedingt am Zug sein muß. MONOPOLY® setzt sich aus zahlreichen Spielhandlungen zusammen, die auch ausgeführt werden können, während ein anderer Spieler an der Reihe ist. Möchten Sie die Icons eines anderen Spielers abrufen, dann klicken Sie die Spielfigur entweder mit der Maus oder dem Joystick an. Es können somit mehrere Spieler am Spiel teilnehmen. Sie können jedoch nur Ihre eigenen Icons und die Ihrer Mitspieler abrufen – auf die Handlungen der Computerspieler haben Sie keinen Einfluß.

Am unteren Bildschirmrand ist außerdem das Vermögen jedes Spielers aufgeführt. Die Zahl neben dem Währungszeichen gibt an, wieviel Bargeld der jeweilige Spieler hat. Die zweite Zahl neben dem grünen Haus deutet auf seine anderen Vermögenswerte hin. Hierbei handelt es sich um die Gesamtgeldsumme, die der Spieler aufbringen könnte, wenn er seine Hotels und Häuser verkaufen und all seine Grundstücke hypothekarisch belasten würde. Dieser Betrag bezieht sich jedoch nicht auf das Bargeld des jeweiligen Spielers.

SPIELSTART

Nachdem MONOPOLY® geladen wurde, erscheinen die folgenden Icons auf der Kontrolltafel. Diese Icons werden auch gezeigt, wenn sich das Spiel im Pausenmodus befindet.


STARTEN


LADEN


SICHERN


ZEIT


SPIELER


ABBRUCH

Mit dem Icon **STARTEN** beginnen Sie das Spiel. Aktivieren Sie es, bevor Sie eine der anderen Optionen gewählt haben, dann beginnen Sie ein vorgegebenes Spiel mit drei Spielern – einem menschlichen und zwei computergesteuerten. Befinden Sie sich im Pausenmodus, können Sie das Spiel mit diesem Icon wieder aufnehmen.

Die Icons **LADEN** und **SICHERN** ermöglichen Ihnen, ein noch nicht beendetes Spiel auf einer Diskette zu sichern, um es ein anderes Mal fortzusetzen. Besitzer von Amiga-Geräten benötigen dazu eine formatierte Leerdiskette. **Sichern Sie Ihre Spiele auf keinen Fall auf der MONOPOLY® Programmdiskette!**

Möchten Sie die Anzahl oder den Spielertyp (menschlich oder computergesteuert) verändern, dann aktivieren Sie einfach das **SPIELER**-Icon, woraufhin ein Bildschirm mit den zur Verfügung stehenden Figuren erscheint. Bestimmen Sie nun die "Attribute" für jeden Spieler mit der Maus/dem Joystick (d.h. "Human" für menschlich, "Computer" für computergesteuert, "Not Playing", wenn diese Figur nicht am Spiel teilnehmen soll, "Skill Level" für den Schwierigkeitsgrad etc.). Bestimmen Sie, wie viele Spieler (2-8) am Spiel teilnehmen und welche Figur von einem Ihrer Mitspieler oder dem Computer übernommen werden soll.

Es gibt nur eine offizielle Variante des üblichen MONOPOLY®, nämlich das kurze Spiel – siehe Spielregeln. Um die kurze Version zu spielen, aktivieren Sie das **ZEIT**–Icon und bestimmen dann die gewünschte Dauer des Spiels mit der Maus/dem Joystick.

Das **ABBRUCH**-Icon beendet das Spiel. Diese Option steht auch im Pausenmodus zur Verfügung. (Auf der PC-Version erscheint dieses Icon auch im Spielstartmenü. Wird es gewählt, kehrt der Spieler zu DOS zurück.) Falls Sie nicht mehr weiterspielen, die anderen Spieler aber fortfahren lassen möchten, dann wählen Sie das Icon **ZURÜCKTRETEN** vom Hauptmenü.

SPIELHANDLUNGEN

HAUPTMENÜ

WÜRFELN	GRUNDSTÜCKS MENÜ	HANDELS MENÜ	MIETE EINTREIBEN	KAUTION ZAHLEN	GEFÄNGNIS KARTE	ZURÜCKTRETEN	JA	NEIN

Diese Icons stellen die grundlegende Spielsteuerung dar. Wählen Sie das **GRUNDSTÜCKSMENÜ**-Icon, erscheint ein neuer Schirm mit grundstücksbezogenen Icons (d.h. "Bauen", "Hypothek" etc.), während Sie durch Aktivieren des **HANDELSMENÜ**-Icons Optionen zum Handel treiben mit anderen Spielern abrufen. Siehe unten für weitere Einzelheiten.

DER SPIELZUG

Sind Sie am Zug, werden Sie aufgefordert, zu würfeln. Sie brauchen jedoch nicht sofort zu würfeln. Vielleicht möchten Sie zuerst eine Hypothek aufnehmen oder abzahlen, Handel treiben etc. Sobald Sie aber das **WÜRFEL**-Icon wählen, wird der Würfel automatisch über das Spielbrett gerollt und die Augenzahl in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt. Der Computer zieht Ihre Figur daraufhin auf das entsprechende Feld und zahlt Sie jedesmal automatisch aus, wenn Sie über das LOS-Feld kommen.

AUS DEM GEFÄNGNIS KOMMEN

Hatten Sie Pech und sind im Gefängnis gelandet, dann haben Sie bei Ihrem nächsten Zug drei Möglichkeiten, aus dem Gefängnis freizukommen. 1. Sie können versuchen, einen Pasch zu würfeln, indem Sie das **WÜRFEL**-Icon wählen. 2. Sie können das **GEFÄNGNIS KARTEN**-Icon wählen, sofern Sie eine Freilassungskarte haben. 3. Sie können aber auch das Icon **KAUTION ZAHLEN** anklicken. Fehlt es Ihnen jedoch an finanziellen Mitteln, dann müssen Sie natürlich zuerst Geld auftreiben, indem Sie z.B. eines Ihrer Grundstücke mit einer Hypothek belasten.

ANKAUF

Landen Sie auf einem Grundstück, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, werden Sie gefragt, ob Sie es kaufen möchten. Antworten Sie mit **JA**, dann zieht die Bank den Grundstückspreis automatisch von Ihren Bargeldreserven ab, und das Grundstück gehört Ihnen. Entscheiden Sie sich dagegen, wird das Grundstück versteigert.

MIETE EINTREIBEN

Landet einer Ihrer Mitspieler auf einem Ihrer Grundstücke, dann erscheint das Icon **MIETE EINTREIBEN** auf Ihrer Icon-Tafel. Der Computer errechnet zwar für Sie, wie hoch die zu zahlende Miete ist, doch ist schnelles Handeln äußerst wichtig! Sie müssen dieses Icon anwählen und die Miete fordern, bevor der nächste Spieler würfelt, sonst verschwindet das Icon, und Sie haben Ihre Chance vertan.

ZURÜCKTRETEN

Falls Sie nicht mehr weiterspielen möchten oder nicht genug Geld übrig haben, um Ihre Schulden zu bezahlen, dann können Sie das Icon **ZURÜCKTRETEN** wählen. Sind Sie bankrott, wird Ihr Vermögen Ihrem Gläubiger bzw. der Bank übergeben. Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis ein Sieger daraus hervorgeht, auch wenn keine "menschlichen" Spieler mehr übrig sind. Möchten Sie das Spiel vorzeitig beenden, dann wählen Sie das **ABBRUCH-**Icon vom Pausenmenü.

GRUNDSTÜCKSMENÜ

				
EIGENTUMSURKUNDE EINSEHEN	BAUEN	VERKAUFEN	HYPOTHEK AUFNEHMEN	HYPOTHEK ABZAHLEN

Dieses Menü enthält grundstücksbezogene Optionen. Bei Wahl eines dieser Icons werden die betreffenden Grundstücke auf dem Spielbrett markiert und können mit Hilfe der Maus oder des Joysticks gewählt werden. Haben Sie also das Icon **HYPOTHEK ABZAHLEN** aktiviert, werden alle Grundstücke des Spielers markiert, die mit einer Hypothek belastet wurden.

EIGENTUMSURKUNDE EINSEHEN

Möchten Sie die Eigentumsurkunde eines Grundstücks einsehen, um herauszufinden, wem das Grundstück bzw. die Straße gehört und wie hoch die Miete ist etc., dann wählen Sie dieses Icon und das gewünschte Grundstück. Die Informationen erscheinen daraufhin in der Mitte des Spielbretts.

HÄUSER KAUFEN

Um zu bauen, müssen Sie dieses Icon aktivieren und dann das Grundstück wählen, auf dem gebaut werden soll. Die benötigte Anzahl an Häusern kann auf der Informationstafel in der Mitte des Spielbretts verändert werden. Stehen nicht genügend Häuser für jeden Spieler zur Verfügung, werden die restlichen versteigert.

Sie können nur "zwischen" den Zügen anderer Spieler bauen, d.h., sobald ein Spieler gewürfelt hat, müssen Sie warten, bis er seinen Zug beendet hat, bevor Sie bauen können.

HÄUSER VERKAUFEN

Möchten Sie eines Ihrer Häuser verkaufen, dann wählen Sie dieses Icon und dann das entsprechende Grundstück, auf dem das zu verkaufende Haus steht. Der Computer hält sich dabei an die Regel, die das gleichmäßige Bebauen von Grundstücken vorschreibt, indem er, wenn nötig, Häuser von einer anderen Straße der gleichen Farbgruppe verkauft.

HYPOTHEK AUFNEHMEN/ABZAHLEN

Aktivieren Sie eines dieser Icons, dann werden die betreffenden Grundstücke/Straßen automatisch markiert. Sobald Sie eine dieser markierten Straßen wählen, wird eine darauf bestehende Hypothek abgezahlt oder eine Hypothek aufgenommen. Beim Abzahlen einer Hypothek zieht der Computer automatisch den zu zahlenden Betrag und einen Zinssatz von 10% von Ihren Bargeldreserven ab.

HANDELSMENÜ

					
ANGEBOTE EINSEHEN	ANGEBOT MACHEN	ANGEBOT MODIFIZIEREN	ANGEBOT ANNEHMEN	ANGEBOT ABLEHNEN	ANGEBOT LÖSCHEN

Dieses Menü beinhaltet alle Optionen, die Sie zum Handeln mit anderen Spielern benötigen. Der Computer führt eine Liste aller laufenden Angebote auf. Sie können diese Angebote einsehen und entscheiden, ob Sie eines der Angebote Ihrer Mitspieler annehmen, ablehnen oder modifizieren möchten. Natürlich können Sie auch selbst ein Angebot machen.

Ein Handel setzt sich aus einem zum Kauf angebotenen Grundstück und dem geforderten Preis zusammen. Sie können nur mit Grundstückskarten und Bargeld handeln, Häuser dürfen dazu nicht verwendet werden.

Das Angebot, das Sie momentan einsehen, erscheint in der Mitte des Spielbretts. Jedesmal, wenn Sie das Icon **ANGEBOT EINSEHEN** wählen, schaltet der Computer vom momentan gezeigten Angebot zum nächsten.

Um einem anderen Spieler ein **ANGEBOT** zu **MACHEN**, wählen Sie das entsprechende Icon. In der Mitte des Bildschirms erscheint daraufhin ein leerer Handelsbogen. Wählen Sie nun die Grundstücke auf dem Spielbrett, für die Sie sich interessieren. Dabei bestimmt die zuerst gewählte Straße, mit welchem Spieler Sie Handel betreiben möchten. Wählen Sie nun OK und dann die Grundstücke (wenn zutreffend), die Sie zum Verkauf anbieten möchten. Verwenden Sie die Pfeilknöpfe, um den Geldbetrag für dieses Handelsangebot zu verändern. Sind Sie mit dem Angebot zufrieden, dann aktivieren Sie erneut das Icon **ANGEBOT MACHEN**. Haben Sie es sich jedoch anders überlegt, dann wählen Sie stattdessen das Icon **ANGEBOT LÖSCHEN**.

Macht Ihnen ein anderer Spieler ein Angebot, dann können Sie das **ANGEBOT ANNEHMEN** oder **ABLEHNEN**. Vielleicht möchten Sie aber noch ein wenig mit dem anderen Spieler feilschen. Wählen Sie dazu das Icon **ANGEBOT MODIFIZIEREN** und dann die Straßen, die Sie zusätzlich anbieten bzw. aus dem Angebot zurückziehen möchten.

Angebote bleiben so lange auf der Handelsliste, bis ein Spieler sie entweder angenommen, modifiziert oder gelöscht hat. Ein Handelsangebot wird automatisch gelöscht, wenn das betreffende Grundstück in eine andere geschäftliche Transaktion verwickelt wird, d.h. wenn z.B. Häuser gebaut werden. Auf diese Weise werden nur Angebote auf der Liste vermerkt, die noch gültig sind.
Sie können jedes Ihrer Angebote jederzeit LÖSCHEN. **HINWEIS: Wenn Sie ein altes Angebot nicht löschen, kann es passieren, daß einer Ihrer Mitspieler es später annimmt, wenn der Handel für Sie nicht mehr wünschenswert ist.**

SCHULDEN ABZAHLEN


SCHULDEN ABZAHLEN


TRANSAKTION ABBRECHEN


ZURÜCKTRETEN

Stimmen Sie einer Transaktion zu, (d.h. Sie nehmen ein Handelsangebot an oder sind dazu gezwungen, Miete oder eine Geldstrafe zu zahlen) und haben nicht genug Geld, dann erscheint ein Menü mit Optionen zum Abzahlen von Schulden.

Sie haben nun zwei Möglichkeiten. 1. Sie können versuchen, Geld aufzutreiben, indem Sie eine Hypothek aufnehmen oder Handel betreiben und dann das Icon **SCHULDEN ABZAHLEN** wählen. 2. Sie können aber auch das Icon **TRANSAKTION ABBRECHEN** wählen, wenn Sie z.B. im Begriff waren, ein Haus oder eine Straße zu kaufen und sich damit verschulden würden. Sie kehren damit zum Hauptmenü zurück. Können Sie die Schulden jedoch nicht vermeiden, weil Sie z.B. eine Geldstrafe oder Miete zahlen müssen, dann können Sie, falls Sie nicht genug Geld haben, auch **ZURÜCKTRETEN**.

ANDERE BEFEHLE

1. Um das Spiel zu **UNTERBRECHEN**, betätigen Sie die **LEERTASTE**.
2. Nur für die PC-Version: Drücken Sie **ESC**, dann kehren Sie zurück zu DOS.

RULES OF MONOPOLY® (SPANISH)

EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBILIARIAS

LA IDEA DE ESTE JUEGO es obtener grandes beneficios – COMPRANDO, ALQUILANDO o VENDIENDO propiedades – de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y por consiguiente el GANADOR. Partiendo de la SALIDA se mueven los peones alrededor del tablero de acuerdo con la puntuación sacada en los dados. Cuando el peón de un jugador llega a una casilla que NO tiene propietario, éste puede comprarla a la BANCA. Si no le interesa, la BANCA procede a venderla en subasta al mejor postor. El OBJETIVO de poseer propiedades es cobrar alquileres a los adversarios que se detengan en las mismas. Los alquileres aumentan considerablemente con la construcción de casas y hoteles. Es pues muy conveniente la construcción sobre las propiedades. Si un peón llega a una casilla "Suerte" o "Caja de Comunidad", el jugador debe coger una carta y deberá seguir sus instrucciones, obligatoriamente, aunque le perjudique o le envíe a la cárcel. En suma, se trata de un animado y emocionante juego de finanzas lleno de astucia y diversión.

INSTRUCCIONES

El JUEGO se compone de un TABLERO dividido en casillas que representan los Terrenos, Ferrocarriles, Servicios Públicos, Recompensas y Penalidades sobre las cuales se mueven los peones de los jugadores. Hay dos DADOS, PEONES, 32 CASAS verdes, 12 HOTELES rojos, dos barajas de cartas "SUERTE" Y "CAJA DE COMUNIDAD", y una colección "TITULO DE PROPIEDAD" uno para cada propiedad del tablero.

PARA COMENZAR A JUGAR

Cada jugador recibe 150.000 pesetas. Cada participante tira los dados por turno. El que obtenga mejor puntuación inicia el juego. Después de colocar el peón en la casilla de SALIDA, tira los dados y adelanta el peón en la dirección que marca la flecha tantos espacios como puntos indiquen los mismos. Una vez finalizada la jugada pasa el turno al jugador de la izquierda. Los peones permanecerán en las casillas que han ocupado y seguirán adelantando a partir de dicho punto en el próximo turno de cada jugador. Pueden permanecer en la misma casilla más de dos peones a la vez.

De acuerdo con la casilla a la que llega su peón, el jugador tendrá derecho a comprar Terrenos u otras propiedades, o se verá obligado a pagar alquileres (si otro jugador posee la propiedad), a pagar Contribuciones, a coger una tarjeta "Suerte" o "Caja de Comunidad ", "Ir a la cárcel", etc. Si el jugador saca un doble, adelanta su peón como habitualmente, el número de casillas que corresponda, y se atiene a todas las instrucciones de la casilla. Seguidamente, vuelve a tirar los dados una vez más, y a avanzar lo que corresponda, siguiendo en todo caso las instrucciones. Sin embargo, si saca tres dobles seguidos, en vez de adelantar su peón lo pondrá inmediatamente en la casilla "Cárcel". (Véase el apartado Cárcel).

CASILLA DE SALIDA

En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero. Cada vez que un peón llega a la casilla de Salida o pasa por ella, el Banquero paga al jugador la suma de 20.000 pesetas sin tener en cuenta si ha llegado o pasado por ella como resultado de una tirada normal de dados o por medio de una tarjeta de "Suerte" o "Caja de Comunidad ". La suma de 20.000 pesetas se pagará una sola vez por vuelta dada al tablero. No obstante si un jugador pasa por la casilla de salida y llega a una de "Suerte" o "Caja de Comunidad " y coge la tarjeta "Adelante hasta la casilla de Salida", recibe 20.000 pesetas por pasar por la Salida y otros 20.000 pesetas por volver a ella siguiendo las instrucciones de la tarjeta.

AL CAER EN UNA PROPIEDAD NO PERTENECIENTE A NADIE

Cuando el peón de un jugador llega a una propiedad que no pertenece a nadie (es decir un Terreno del cual ningún jugador tiene el Título de Propiedad) ya sea por medio de los dados o una carta "Suerte" o "Caja de Comunidad", el jugador tiene la posibilidad de adquirir dicha propiedad pagando al Banco la cantidad impresa en la misma. Si el jugador decide Comprar, le paga al Banco dicho precio y recibe el Título de Propiedad que le acredita como dueño y que debe colocar boca arriba delante de sí mismo. Si el jugador declina la oferta de compra, el Banquero pone inmediatamente a la venta esta propiedad en PUBLICA SUBASTA, vendiéndola al mejor postor, aceptando dinero en pago y entregando al comprador la tarjeta correspondiente del Título de Propiedad, que lo acredita como tal. Todos los jugadores intervienen en la subasta si lo desean, incluso el jugador que ha declinado la compra. Cualquier precio puede servir de base para empezar dicha subasta.

AL CAER EN UNA PROPIEDAD PERTENECIENTE A OTRO JUGADOR

Si el peón de un jugador (ya sea como resultado de tirar los dados o de un movimiento obligatorio que ordene alguna carta de Suerte o de Comunidad) llega a una propiedad que tiene dueño, el dueño de dicha finca le cobra un ALQUILER de acuerdo con el precio indicado en el Título de Propiedad correspondiente a la misma. Nota: si en el solar hay una o varias casas el alquiler es mayor del que corresponde a un solar sin edificar. Si el solar está hipotecado no puede cobrarse el alquiler.

Nota: Si el propietario olvida reclamar el pago del alquiler antes de que el siguiente jugador que siga en turno tire los dados, no podrá cobrar dicho alquiler.

VENTAJAS PARA LOS PROPIETARIOS

Es de suma ventaja poseer los Títulos de Propiedad de TODAS las fincas de un grupo completo de determinado color (por ejemplo, de los Títulos de Propiedad N° 27 y 28 ó 19, 20 y 22) porque esto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler por los solares sin edificar de dicha Propiedad. Por contra, si en un grupo hay una propiedad hipotecada, éste se considera incompleto. Sólo se puede edificar en los terrenos cuando se posee el grupo de color completo.

Es mucho más ventajoso ser dueño de casas y hoteles que de solares sin construir porque los alquileres de los primeros son mucho más altos que los de los solares sin construir, rindiendo pingües ganancias a los dueños.

Cuando la Banca no posea más "Títulos de Propiedad", los jugadores pueden intercambiarse o venderse entre ellos las propiedades con el objeto de completar sus grupos de color.

AL CAER EN UNA CASILLA DE SUERTE O DE CAJA DE COMUNIDAD

El jugador recibe la carta del paquete indicado y después de seguir las instrucciones devuelve la carta. Sin embargo la carta "Salir de la Cárcel Gratis" se conserva hasta que pueda hacerse uso de ella. Una vez usada se devuelve a la baraja. Esta carta puede ser objeto de venta de un jugador a otro, al precio que convengan entre ellos.

LA BANCA

El banco paga los sueldos y gratificaciones, vende propiedades a los jugadores y les entrega las cartas de Títulos de Propiedad de las mismas; subasta los solares; vende casas y hoteles a los jugadores y les presta, cuando esto es necesario, dinero sobre hipotecas de las propiedades cuyo valor para los efectos de la hipoteca es la mitad del precio impreso en el tablero. Las casas y hoteles son recompradas por la Banca sólo a mitad de precio.

Debes pagar a la Banca el precio de todas las propiedades que adquieras, los impuestos, las mejoras, las sanciones, préstamos e intereses.

LA CARCEL

El jugador va a la cárcel en estos casos:

1. Si su peón va a parar al espacio marcado "VAYA A LA CARCEL".
2. Si roba una carta marcada "VAYA A LA CARCEL".
3. Si al tirar los dados saca dobles tres veces seguidas.

Nota: – Cuando se envía a la cárcel a un jugador no puede cobrar el sueldo de 20.000. Siempre que se le envía a la cárcel termina el turno de un jugador.

VISITAS A LA CARCEL

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega al espacio cárcel sin haber sido "enviada a la cárcel" el jugador está sólo de visita sin sufrir ningún castigo y sigue adelante de la manera normal cuando le toca de nuevo el turno.

El jugador sale de la cárcel de alguna de estas maneras:

1. Al sacar doble en alguno de sus tres turnos siguientes a su entrada en la cárcel. Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente la ficha el número de espacios indicados al sacar los dobles.

2. Mediante compra de una carta "SALGA DE LA CARCEL GRATIS" de otro jugador al precio que convengan ambos jugadores (salvo que ya posea una de dichas cartas, por haberla robado de la baraja de "Suerte" o de la baraja "Caja de Comunidad ", en un

turno anterior).

3. Mediante el pago de una multa de 5.000 ANTES de echar los dados en cualquiera de sus tres turnos siguientes a su entrada en la cárcel. El jugador NO PUEDE permanecer en la cárcel después de su tercer turno, (es decir que su estancia se limitará a tres turnos después de enviársele a la cárcel).

Inmediatamente DESPUES de echar los dados en su tercer turno tiene que pagar una multa de 5.000 salvo que saque dobles. Entonces sale de la cárcel llevando inmediatamente su ficha desde la cárcel el número de espacios que indique su tirada de dados. Aunque esté en la cárcel el jugador puede comprar y edificar casas y hoteles, vender o comprar propiedades, y cobrar alquileres.

ESTACIONAMIENTO GRATIS

Los jugadores cuyas fichas van a parar a esta casilla no perciben ningún dinero, propiedades ni premios de ninguna clase. Se trata simplemente de un lugar de descanso "gratis".

LAS CASAS

Pueden comprarse únicamente al Banco y se permite edificarlas únicamente en solares que formen parte de un GRUPO DE DETERMINADO COLOR propiedad del jugador. (Por ejemplo: Si un jugador logra ser dueño de los Títulos de Propiedad N° 19, 20 y 22, es decir de un grupo completo de un sólo color, puede en cualquier momento comprar al Banco una o varias casas para levantarlas en los solares. Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de los tres mencionados solares. La segunda casa que compre y levante tendrá que situarse en uno de los solares no ocupados de este grupo de su propiedad. En el Título de Propiedad del solar se indica el precio que debe pagarle al banco por cada casa. En los solares sin construir pertenecientes a un grupo completo de un sólo color de su propiedad puede cobrar doble alquiler a cualquier adversario cuyo peón llegue a los mismos).

El jugador podrá comprar y construir, de conformidad con las reglas que anteceden y en cualquier momento, todas las casas que juzgue conveniente y le permita su situación económica, Pero debe construir UNIFORMEMENTE (es decir, que no podrá construir más de una casa en un solar de un grupo de un determinado color hasta haber construido una casa en cada solar de dicho grupo. Cuando lo haya hecho podrá entonces empezar a construir la segunda fila de casas y así sucesivamente hasta llegar al límite de cuatro casas por cada solar. Así por ejemplo no podrá construir tres casas en un sólo solar mientras exista tan sólo una casa en otro solar del mismo grupo).

De la misma forma que hay que construir uniformemente también hay que deshacerse uniformemente de las casas al volverlas a vender al banco.

LOS HOTELES

Antes de poder comprar un hotel, el jugador ha de tener cuatro casas en cada solar de un grupo completo de un solo color. Cuando lo logre, podrá comprar al banco un hotel para levantarlo en cualquier solar de dicho grupo de un solo color entregándole al banco a cambio del mismo las cuatro casas allí existentes y el precio en metálico que indique la escritura de propiedad. (Es muy aconsejable la construcción de hoteles a causa de los altos alquileres que se pueden cobrar. En cada solar no puede construirse más de un hotel).

LA ESCASEZ DE EDIFICIOS

Cuando el banco no tenga casas para vender, los jugadores que deseen construirlas tendrán que esperar para hacerlo a que algún otro jugador devuelva o venda al banco sus casas. Si se dispone de una pequeña cantidad de casas y hoteles y dos o más jugadores deseen comprar un número mayor de los mismos que el que tiene el banco, las casas u hoteles tienen que venderse en pública subasta al mejor postor.

VENTA DE PROPIEDADES

Todo jugador que sea dueño de solares sin edificar, ferrocarriles y servicios públicos (pero no de edificios) podrá venderlos a cualquier otro jugador en una operación privada y por la cantidad que convengan ambos. No obstante, no podrá venderse ningún solar que pertenezca a un grupo de color en el que haya algún otro solar que contenga edificios. Antes de que el dueño pueda vender un solar de dicho grupo de color, tendrá que vender al banco dichos edificios.

Los jugadores sólo pueden volver a vender las casas y hoteles al banco, pero pueden hacerlo en cualquier momento y el banco les pagará la mitad del precio que pagaron por los mismos. El costo de los hoteles es el precio de cinco casas. Todos los hoteles de un grupo de color determinado pueden ser revendidos al banco por la mitad del precio o derribarse a razón de una casa cada vez, de

manera uniforme, a la inversa de la forma en que se construyeron.

(Véase en los párrafos que anteceden casas y hoteles).

HIPOTECAS

Las propiedades pueden hipotecarse tan sólo por mediación del banco. El valor hipotecario de cada finca va impreso en la carta de Título de Propiedad de la misma. Está prohibido hipotecar las casas y los hoteles. Sólo pueden hipotecarse los solares. Antes de poder hipotecar un solar, el jugador tiene que volverle a vender al banco todos los edificios construidos en dicho solar y en todos los demás solares pertenecientes al mismo grupo de color. El banco le devuelve la mitad del precio que se pagó por dichos edificios.

Sobre los solares o servicios públicos hipotecados no puede cobrarse alquiler, pero sin embargo puede cobrarse sobre las propiedades no hipotecadas pertenecientes al mismo grupo. Para poder volver a construir una casa en una propiedad hipotecada el propietario tiene que pagarle al banco la cantidad de la hipoteca más un 10 por ciento de interés y volverle a comprar la casa al banco por la totalidad.

EL PRECIO

El jugador que hipoteca su propiedad retiene la posesión de la misma, de modo que ningún otro jugador podrá obtenerla levantando para ello la hipoteca que tiene el banco. Si una propiedad hipotecada pasa de mano en mano el nuevo propietario podrá, si lo desea, levantar inmediatamente la hipoteca pero para esto tendrá que pagarle al banco el capital de la hipoteca más el 10 por ciento de intereses. Aunque no levante inmediatamente la hipoteca tendrá que pagarle al banco el 10% de intereses en el momento que compre la propiedad del otro jugador y si más tarde decide levantar la hipoteca tendrá que pagarle al banco la cantidad principal más otro 10 por ciento de intereses. Una propiedad hipotecada no puede ni venderse ni permutarse. Sólo cambia de propietario en caso de quiebra.

QUIEBRA

Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o al banco de lo que puede pagar. Si es deudor de otro jugador tiene que entregarle a dicho jugador todos sus bienes y retirarse del juego. Al efectuar dicha liquidación si posee casas u hoteles tiene que devolverlos al banco a cambio de dinero, por una cantidad igual a la mitad del precio que pagó por ellos y entregarle dicho dinero a su acreedor.

Si posee propiedades hipotecadas también le entregará dichas propiedades a su acreedor pero en este caso el nuevo propietario tiene que pagarle al banco inmediatamente los intereses del préstamo que son el 10% del valor de la propiedad. Luego de hacerlo, el nuevo propietario podrá, a su elección, pagar la cantidad principal y terminar la hipoteca. Si retiene de esta forma la hipoteca hasta un turno siguiente, cuando levante la hipoteca deberá pagar de nuevo otro 10% de intereses.

Si el jugador es deudor del Banco, en vez de serlo de otro jugador, y le debe más de lo que puede pagar (a causa de las contribuciones o de castigos) aún vendiendo su negocio e hipotecando sus propiedades le entregará todos sus bienes al banco. En dicho caso el banco venderá inmediatamente en pública subasta todos los bienes así adquiridos con excepción de los edificios. El jugador quebrado tiene que retirarse inmediatamente del juego. El último jugador que queda gana el juego.

MISCELANEO

Ningún jugador puede pedir prestado o prestarle dinero a otro jugador.

REGLAS PARA EL JUEGO RAPIDO

Antes de comenzar, los jugadores acuerdan el límite de tiempo de la partida. Al final de la partida el jugador más rico es el ganador. Al comienzo del juego cada jugador recibe dos cartas de título de propiedad. Los jugadores pagan inmediatamente a la banca el precio de las mismas. Luego el juego continúa de la manera usual hasta que el tiempo límite se cumpla. No pueden llevarse a cabo más operaciones, pero si un jugador está jugando su turno, cuando se agota el tiempo acordado, se le debe permitir completar su movimiento y cualquier transacción relacionada con él. Cada jugador computa sus propiedades: (1) el dinero en efectivo. (2) el valor de las propiedades, terrenos, ferrocarriles, etc que le pertenecen, al precio que aparece en el tablero. (3) las propiedades hipotecadas a la mitad del precio indicado en el tablero. (4) el valor de las casas según sus respectivos precios. (5) los hoteles con un valor de cinco casas cada uno.

El jugador con la cifra más alta es el ganador.

INTRODUCCION A LA VERSION PARA ORDENADOR

La versión para ordenador de MONOPOLY® se rige estrictamente por las reglas oficiales del juego. Pueden participar hasta un máximo de ocho jugadores, bien controlados por ordenador o por un humano. Los jugadores controlados por ordenador están diseñados para jugar en tres niveles distintos de dificultad, su personalidad y estrategias individuales también influyen en su manera de jugar. El ordenador hace el papel de banca, manejando el dinero, las propiedades y las subastas automáticamente, dejando la diversión para ti.

INSTRUCCIONES DE CARGA

PC

Después de arrancar el ordenador, inserta el disco de MONOPOLY® en la unidad A. Teclea **a:** y pulsa **ENTER**. Cuando aparezca el mensaje **A>**. Teclea MONOPOLY® y pulsa **ENTER.**

Para instalar MONOPOLY® en el disco duro, teclea **INSTALL** cuando aparezca el mensaje **A>** y pulsa **ENTER**.

AMIGA

Inserta el disco de MONOPOLY® en la unidad y enciende el ordenador. El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

PROTECCION DE COPIA

Cuando el juego haya terminado el proceso de carga, se te pedirá que teclees una palabra del manual. El mensaje de pantalla te indicará dónde encontrarla. Simplemente teclea la palabra en cuestión y pulsa **ENTER**.

JUGANDO CON MONOPOLY® PARA ORDENADOR

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

La pantalla de juego se divide en tres zonas principales. En el centro está la zona principal de juego, con el conocido tablero de MONOPOLY®. Alrededor del tablero se sientan los jugadores y la City de Londres es el escenario de fondo.

Encima del tablero, en la parte superior de la pantalla, se encuentra la barra informativa. Esta zona contiene una ventana de mensajes, que te proporcionará información de las acciones de los jugadores durante la partida. A la izquierda de ella, aparece la puntuación actual del dado. En el otro extremo hay un reloj digital que sirve para indicar el tiempo restante en la variante juego rápido.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra el panel de control del juego, eu el que aparecen loc iconos que habrán de usarse para jugarlo. Puedes seleccionar un icono al pulsar sobre él con el ratón o si lo destacas usando la palanca de control. Durante la partida aparecerán y desaparecerán iconos según vayan apareciendo las variadas opciones. (A continuación encontrarás una sección que explica y describe los distintos iconos y sus acciones).

En la parte inferior izquierda de la pantalla se encuentra la ficha del jugador cuyos iconos aparecen en el panel de control en ese momento, lo que no significa necesariamente que sea su turno de juego, ya que MONOPOLY® posee muchas acciones que pueden realizarse durante el turno de otro jugador. Al pulsar con el ratón o el joystick sobre la ficha podrás alternar los jugadores y sus iconos desplegados en la pantalla. De este modo puedes acomodar a más de un jugador. Sólo tienes acceso a los iconos de los jugadores humanos, no puedes decidir las acciones a realizar por los jugadores controlados por el ordenador.

También podrás ver en la parte inferior de la pantalla los fondos del jugador. La cifra al lado del símbolo del dinero indica la cantidad de capital que posee el jugador. La segunda cifra, cerca de una casa verde, muestra los otros fondos del jugador. Este es el total de dinero que puede conseguirse vendiendo todos los hoteles e hipotecando las propiedades de ese jugador. Esta cifra no incluye el dinero líquido del jugador.

COMENZANDO UNA PARTIDA

Cuando MONOPOLY® se haya cargado, aparecerán los siguientes iconos en el panel de control (también aparecerán cuando el juego está en pausa).


COMENZAR


CARGAR


SALVAR


CRONO


JUGADOR METRO


ABANDONAR

El icono **COMENZAR** pone el juego en marcha. Si eliges esta opción antes de seleccionar ninguna otra, empezarás un juego prefijado con tres jugadores: uno humano y dos controlados por el ordenador. En el modo pausa, la opción **CRONOMETRO** reanudará el juego desde donde lo dejaste.

CARGAR y **SALVAR** te permiten salvar una partida incompleta en un disco, para que la puedas acabar en otro momento. Los propietarios de Amiga necesitarán un disco virgen formateado para salvar los juegos. **¡No salves los juegos en el disco de programa de MONOPOLY®!**

Si deseas cambiar el número o el tipo de jugadores en la partida, selecciona el icono de **JUGADOR**. Esto te dará acceso a una pantalla con todos los personajes disponibles. Con el ratón o el joystick selecciona los atributos necesarios para cada jugador (por ejemplo: humano, controlado por ordenador o sin jugar, nivel de habilidad, etc). Puedes elegir de dos a ocho jugadores por partida, y todos ellos pueden ajustarse al control humano o por ordenador.

Hay una variante oficial de MONOPOLY® que es el juego rápido (ver las reglas del juego). Para jugarlo, selecciona el icono de **CRONOMETRO** y elige, con el ratón o el joystick, el periodo de tiempo límite para la partida.

ABANDONAR sirve para terminar la partida. Dispones de esta opción cuando el juego está en pausa (en la versión PC, también se puede acceder a la opción **ABANDONAR** desde el menú de puesta en marcha y si lo seleccionas te devuelve al DOS). Si deseas dejar de jugar, permitiendo a los demás jugadores continuar la partida, elige RENUNCIAR desde el menú principal.

ACCIONES DEL JUEGO

MENU PRINCIPAL

								
TIRAR DADO	MENU PROPIEDADES	MENU FINANZAS	COBRO ALQUILER	CARCEL: FIANZA	CARCEL: CARTA	RENUN-CIAR	SI	NO

Estos iconos son los controles básicos del juego. Al seleccionar el **MENU DE PROPIEDADES** accederás a una serie de iconos relacionados con las propiedades (por ejemplo, construir, hipotecar, etc); mientras que si eliges el de **FINANZAS** tendrás acceso a las opciones que te permiten negociar con otros jugadores. A continuación encontrarás más detalles.

TU TURNO

Cuando te toca el turno de juego en el desarrollo de la partida, aparecerá una barra de mensajes pidiéndote que tires el dado. No tienes que tirar el dado inmediatamente, antes puedes ocuparte de las hipotecas, las transacciones financieras, etc. Cuando seleccionas el icono **TIRAR DADO**, el dado rodará en el tablero y tu puntuación aparecerá en la esquina izquierda de la pantalla. El ordenador desplazará tu ficha el número de casillas correspondiente y te pagará automáticamente cuando pases por la casilla de Salida.

SALIR DE LA CARCEL

Si has tenido la mala suerte de ser enviado a la cárcel, en tu próximo turno se te presentarán tres maneras de recobrar la libertad. Si deseas probar tu suerte y sacar dobles, elige el icono **TIRAR DADO**. Si tienes una carta de "Salida de la Cárcel Gratis", puedes usar el icono **CARCEL: CARTA**. La otra alternativa es que pagues la fianza con el icono **CARCEL: FIANZA**. Si no tienes bastante dinero tendrás que conseguirlo antes, por ejemplo hipotecando una propiedad.

COMPRANDO PROPIEDADES

Si caes en una propiedad que no pertenece a nadie, aparecerá un mensaje preguntándote si deseas comprarla. Si seleccionas **SI**, la banca deducirá el precio de tus fondos y la propiedad pasará a ser tuya. Si eliges **NO**, la propiedad se pondrá a subasta.

COBRO DE ALQUILER

Cuando uno de los jugadores cae en una de tus propiedades, aparecerá el icono de **COBRO ALQUILER** en el panel de iconos. El ordenador calculará la cantidad correcta a cobrar, pero tienes que darte prisa. Si no seleccionas este icono y demandas el pago antes de que el siguiente jugador tire el dado, el icono desaparecerá y habrás perdido la oportunidad de cobrar.

RENUNCIAR

Si deseas retirarte del juego o no puedes conseguir el dinero necesario para pagar una deuda, y por lo tanto no te queda otro remedio, puedes seleccionar el icono **RENUNCIAR**. Si entras en quiebra, todas tus propiedades pasarán al acreedor, o a la banca. La partida continuará hasta que gane un jugador, incluso si no quedan jugadores humanos en la partida. Si no deseas ver la conclusión del juego, detenlo y selecciona **ABANDONAR** desde el menú de pausa.

MENU PROPIEDADES

VER ESCRITURAS CONSTRUIR VENDER HIPOTECAR DESHIPOTECAR

Este menú contiene las acciones relacionadas con la propiedad. Cuando se selecciona cualquiera de estos iconos, las propiedades relacionadas aparecerán destacadas en el tablero y pueden seleccionarse usando el ratón o el joystick (por ejemplo, si seleccionas **DESHIPOTECAR**, todas las propiedades hipotecadas pertenecientes a ese jugador aparecerán destacadas para indicar que la hipoteca puede levantarse en esas propiedades).

VER DETALLES DE LAS ESCRITURAS

Si deseas acceder a los detalles de las escrituras, ver quién las posee, las rentas, etc, selecciona este icono y la propiedad en cuestión en el tablero. Los detalles aparecerán en el centro del tablero de juego.

COMPRANDO EDIFICIOS (CONSTRUIR)

Para construir debes seleccionar este icono y luego seleccionar las propiedades en las que deseas construir. El número de edificios necesarios puede ajustarse en el panel de información en el centro del área de juego. Si hay menos casas que compradores, se subastarán.

Sólo puedes construir entre los turnos de los otros jugadores. Una vez que alguien ha tirado los dados, se supone que ha comenzado su turno y deberás esperar hasta que terminen de mover antes de poder construir.

VENDER EDIFICIOS

Para vender edificios que son propiedad tuya, selecciona este icono y luego selecciona en el tablero las propiedades que contienen los edificios en venta. El ordenador se hará cargo de que se cumpla la regla de edificación uniforme vendiendo otras propiedades del mismo color si fuera necesario.

HIPOTECAR Y DESHIPOTECAR LAS PROPIEDADES

Cuando seleccionas uno de estos iconos, las propiedades afectadas se destacarán en el tablero. Cuando seleccionas una de esas propiedades se hipoteca o deshipoteca inmediatamente. El ordenador añade automáticamente un 10% de interés en el coste de una operación de levantar la hipoteca.

MENU FINANZAS

VER TRATOS | OFERTA TRATO | MODIFICAR TRATO | ACEPTAR | RECHAZAR | ANULAR

Este menú contiene todas las acciones necesarias para negociar con los otros jugadores. El ordenador mantiene una lista de todas las transacciones en oferta en un momento determinado. Puedes consultar la lista para decidir si aceptas, rechazas o modificas cualquiera de las ofertas de los otros jugadores, o puede que desees proponer un negocio propio.

Un trato consiste en una lista de propiedades ofrecida a otro jugador, y una lista de lo que se desea a cambio. Puedes negociar con títulos de propiedad o escrituras y dinero en efectivo. No puedes negociar con los edificios.

El trato a examinar aparece en el centro del tablero principal. Cada vez que se selecciona el icono **VER TRATOS**, el negocio cambia al siguiente en la lista de operaciones comerciales.

Para ofrecer un trato a otro jugador, selecciona **OFERTA**. Esta opción te proporcionará una cuartilla en blanco en el centro de la pantalla. Selecciona, como siempre, las propiedades que deseas obtener del tablero, la primera propiedad seleccionada decidirá con qué jugador deseas negociar. Una vez hecho esto, selecciona OK. Ahora debes decidir cuál de tus propiedades quieres ofrecer (si es el caso) usando el mismo método que antes.

Usa las flechas para alterar la cantidad de dinero implicado en la operación. Cuando estés satisfecho con el trato, selecciona de nuevo el icono **OFERTA**. Si deseas olvidarte del negocio, selecciona el icono **ANULAR**.

Cuando se te ofrece un trato, puedes seleccionar **ACEPTAR** o **RECHAZAR** el trato directamente, o puedes regatear. Para ello debes seleccionar **MODIFICAR** y luego seleccionar en el tablero las propiedades a añadir o retirar del negocio, siguiendo el mismo procedimiento que para crear una oferta.

Los tratos permanecen en la lista hasta que son aceptados, modificados o anulados. Un trato se anulará automáticamente si ninguna de las propiedades que lo forman están relacionadas con otras operaciones, como poseer casas en ellas; de este modo, sólo los tratos válidos permanecen en la lista.

En cualquier momento puedes **ANULAR** cualquier trato por ti mismo. **Nota que si no anulas las ofertas caducadas, puede que alguien las acepte más adelante, quizás cuando el trato es menos deseable.**

PAGANDO LAS DEUDAS


PAGAR DEUDA


CANCELAR TRANSACCION

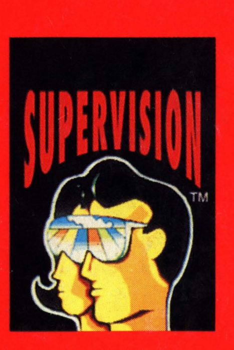

RENUNCIAR

Si acuerdas una transacción, por ejemplo un negocio de compra de propiedad, etc o se te obliga a pagar una multa o un alquiler y no tienes fondos suficientes, entonces aparecerá una serie especial de iconos para formar un menú de "pagar deuda".

Tendrás dos posibilidades. Puedes reunir algún dinero mediante la hipoteca, el comercio, etc; y luego seleccionar **PAGAR DEUDA**, o si la deuda ha sido originada por una compra optativa (por ejemplo, la compra de una casa) puedes seleccionar el icono **CANCELAR TRANSACCION** que anulará la operación y te devolverá al menú principal. Si la deuda es ineludible (una multa o un alquiler) y tú no puedes conseguir el dinero, no tienes otro remedio que **RENUNCIAR**.

OTROS MANDOS

(1) Para **PAUSA** en el juego, pulsa la barra espaciadora.
(2) Sólo en la versión PC, al pulsar **ESC** regresarás directamente a DOS.



SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD, UNIT N3 METROPOLITAN WHARF, WAPPING WALL, LONDON E1 9SS, ENGLAND.